SUPLEMENTO ESPECIAL





PSP™ PlayStation® Portable

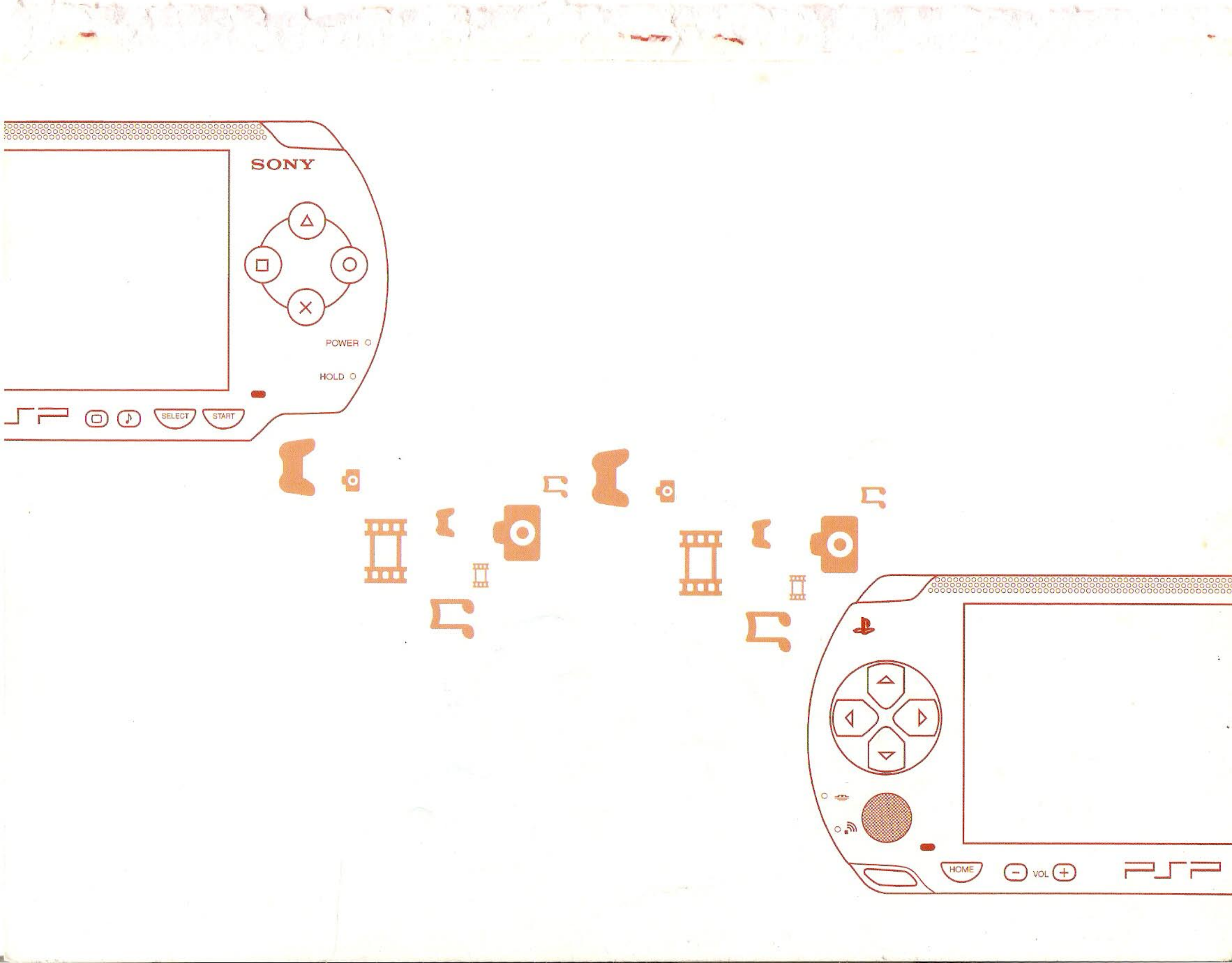
GUÍA OFICIAL

84 PÁGINAS

LO NUNCA VISTO DE PSP

- LOS JUEGOS QUE REVOLUCIONARÁN TUS SENTIDOS
- TODO EL CINE QUE GUARDARÁS EN EL BOLSILLO
- LLEVA TU MÚSICA FAVORITA A CUALQUIER PARTE
- SACA EL MÁXIMO PARTIDO A SUS POSIBILIDADES...

GRUPO ZETA


SONY
POWER
HOLD
SELECT
START
HOME
VOL

En la playa,
en el autobús,
en el parque,
en una terraza...
Podrás llevar
PSP contigo a
cualquier sitio.
Se convertirá en
tu mejor
compañera de
viajes y tu gran
aliada para que
disfrutes de los
mejores juegos,
películas y sus
posibilidades
allá donde
quiera que estés



PSP= PORTABILIDAD


POWER
HOLD
START
SELECT
VOL
HOME
PUSH
SONY
UMD

Nunca antes un sistema de entretenimiento había sido tan versátil. PSP reúne en su hardware todo un universo de posibilidades. ¿Quieres ver una película, escuchar música, ver tus fotos o jugar donde quieras? PlayStation Portable hará tus sueños realidad



[PSP= MULTIFUNCIÓN]



MÚSICA

Guarda las canciones que tanto te gustan en el Memory Stick y déjate llevar... Como un reproductor mp3 pero más potente y con la ventaja de poder elegir escuchar tu música con o sin cascos.

VÍDEO

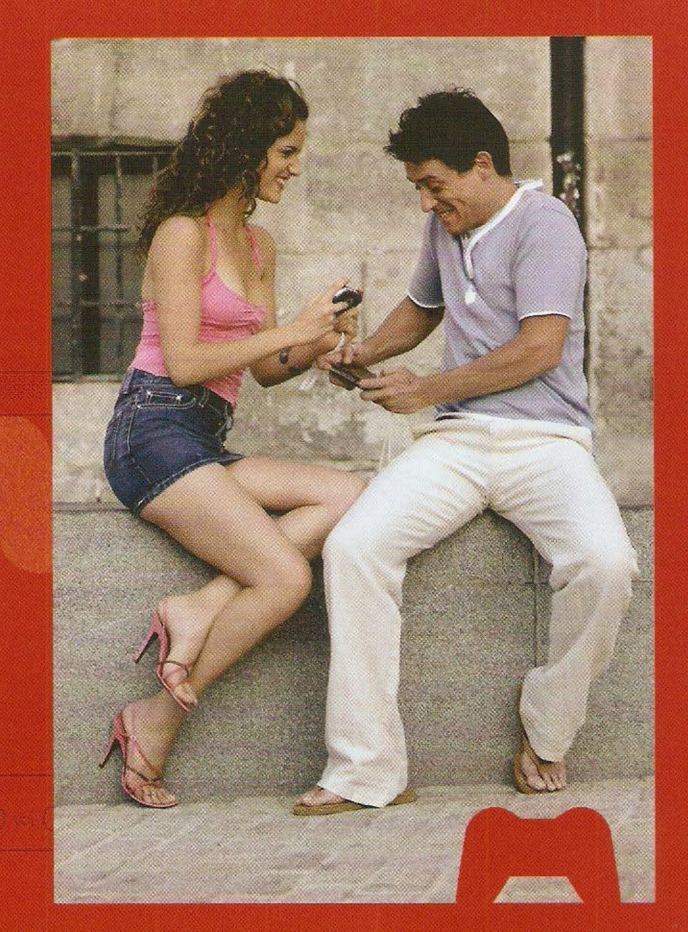
Aquella película que tanto te gustó estará en formato UMD para que puedas verla en tu PSP. Y por si fuera poco, la portátil de Sony te permite también guardar y reproducir tus vídeos así como tráilers y videoclips de tus artistas favoritos.

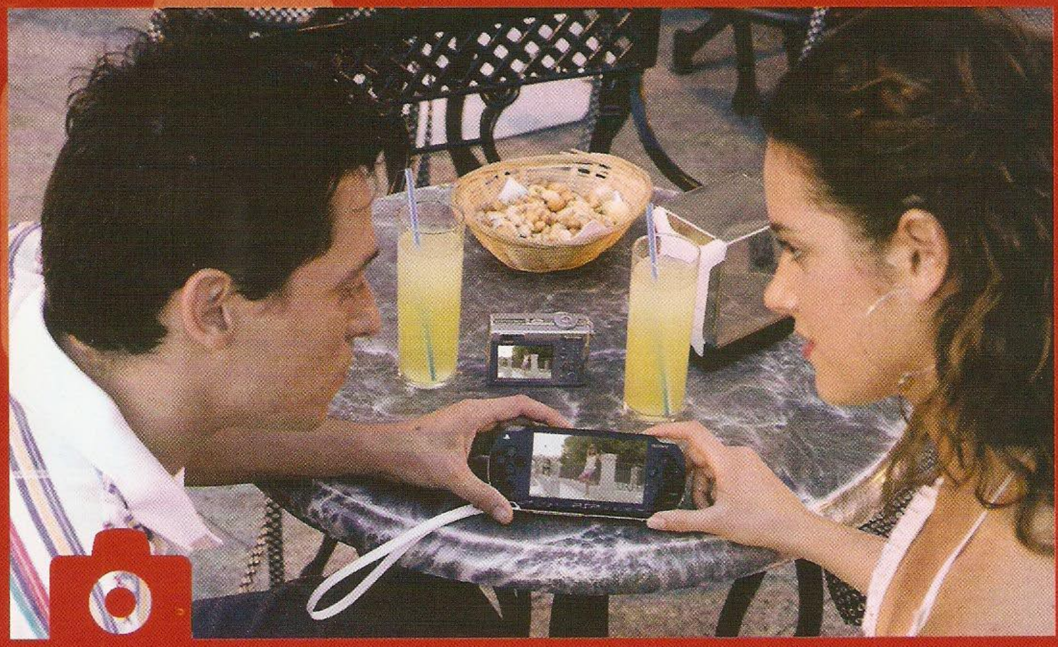
FOTO

Simpáticas, divertidas, curiosas... ¡Igual que un álbum de fotos! Almacena tus fotografías favoritas en el Memory Stick y enséñaselas a tus amigos. Incluso podrás usar tus instantáneas en los juegos.

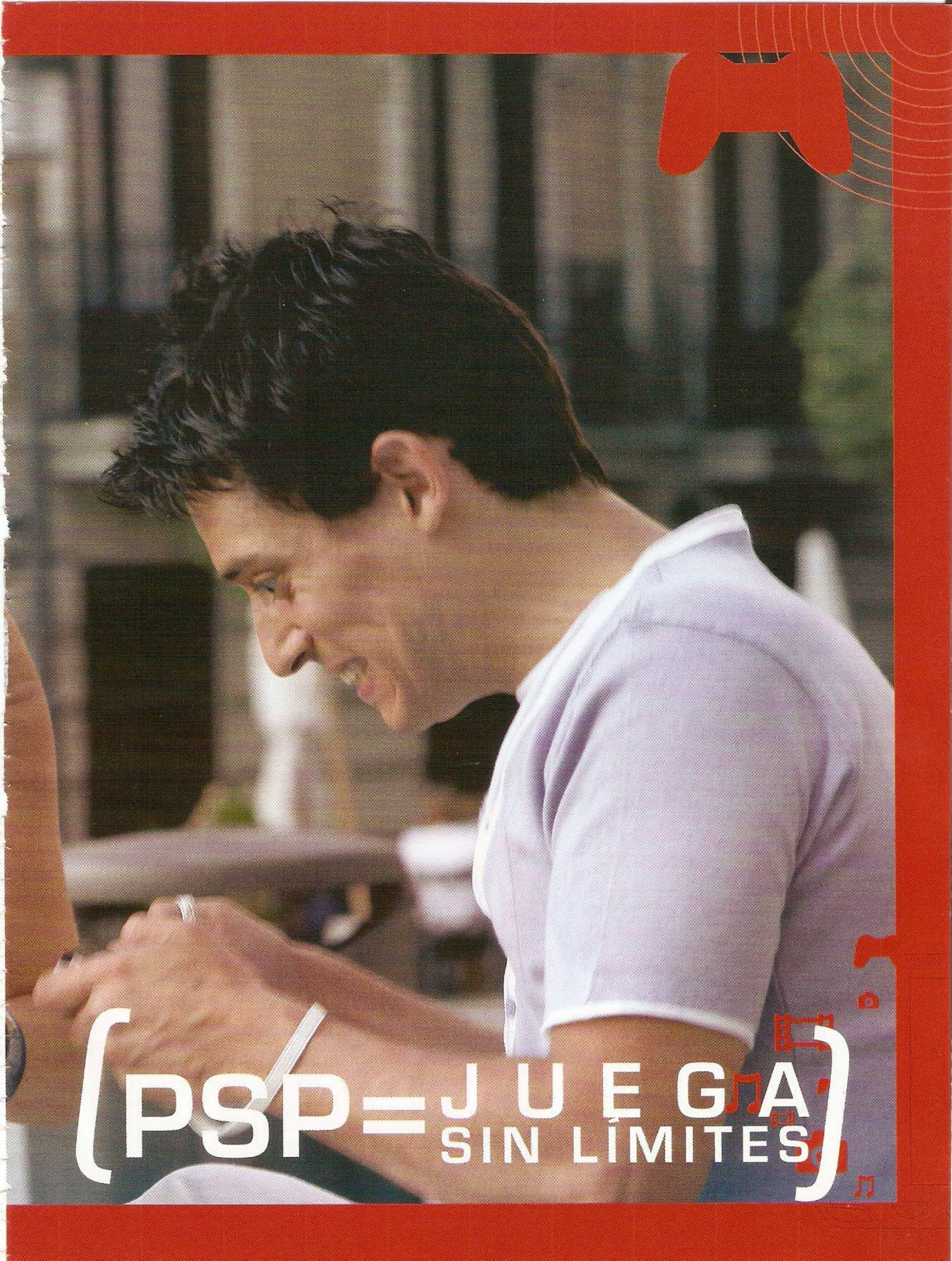
WI-FI

Compartir es vivir. Disfruta de la nueva experiencia multijugador de la mayoría de los títulos de PlayStation Portable. Nunca habrás experimentado una conectividad igual.






Abre bien los ojos, la realidad se fundirá con lo virtual... Una nueva era nacerá en tus manos con PSP. Su amplio catálogo de títulos posee las cualidades más buscadas: gráficos de ensueño y opciones multijugador en una pantalla con una calidad y dimensiones hasta hoy impensables para una portátil


PSP=JUEGA
SIN LÍMITES



Porque los gustos cambian y nada es exclusivo. Ellos han sido los protagonistas de los videojuegos con máquinas de estética funcional y ellas han querido formar parte de ese universo, pero su esencia nunca les ha seducido. PSP piensa en todos y será para ti un regalo por abrir

(PSP= PARA TOD@S)



FAMOSOS CON (ELLOS YA HAN JUGADO)

Expectación, mucha curiosidad y satisfacción han sido las sensaciones reinantes de deportistas, cantantes, músicos diseñadores y modelos que han visto y jugado a PSP antes de que aterrice en España. Os mostramos sus impresiones y expresiones...



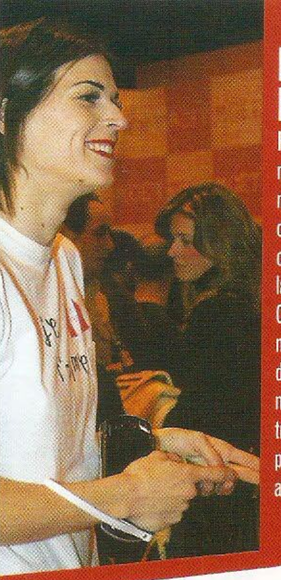
«ME VA A VENIR DE FÁBULA PARA LOS VIAJES Y LOS RATOS LIBRES EN LOS ENTRENAMIENTOS»

«PSP ES IDEAL PARA COMPARTIR PARTIDAS CON MIS AMIGOS Y TAMBIÉN PARA LLEVAR MI MÚSICA Y MIS PELÍCULAS FAVORITAS DONDE QUIERA»

FERNANDO ALONSO

EL CANTO DEL LOCO

Fanáticos de los videojuegos, amantes de las consolas y lectores asiduos de **PlayStation 2 Revista Oficial**. Dani, David, Chema y Jandro nos avasallaron con miles de preguntas sobre **PSP**, cómo es la pantalla, se podrá escuchar música... Al verla, todas sus dudas se aclararon «es increíble, en cuanto salga nos la compramos», «menudas partidas multijugador vamos a organizar...».



DAVID DELFÍN Y BIMBA BOSÉ

PlayStation Portable es, además de un revolucionario sistema de entretenimiento, un complemento de moda. Así es como el diseñador David Delfín la presentó en la Pasarela Cibeles de este año. Todos sus modelos, incluida Bimba Bosé, desfilaron con una **PSP** en la mano en la que se podía ver, a través del visor de fotos, su propia imagen tomada minutos antes de salir a la pasarela.







«ES UNA PASADA, ES COMO UN MANDO DE LA PLAY Y LA PANTALLA SE VE GENIAL»

MALÚ

«EN CUANTO SALGA ME LA COMPRO, ES ALUCINANTE TODO LO QUE PUEDE HACER»

DAVID SUMMERS (VOCALISTA DE HOMBRES G)



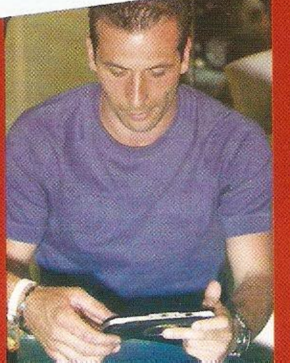
«LA COMPAÑERA IDEAL PARA DIVERTIRME EN LOS VIAJES Y RELAJARME ANTES DE CADA CARRERA»

DANI PEDROSA

«MÚSICA, VÍDEO, JUEGOS... ES INCREÍBLE QUE UNA COSA TAN PEQUEÑA REÚNA TODOS LOS FORMATOS DE ENTRETENIMIENTO»

RAQUEL (VOCALISTA DE EL SUEÑO DE MORFEO)

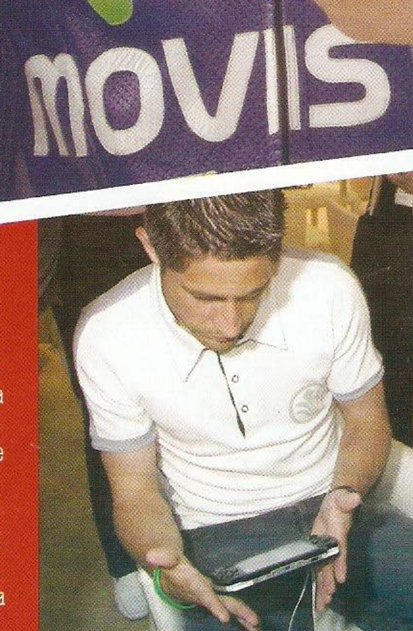
■ Los futbolistas Giuly y Silvinho junto a doce personas más, elegidas a través de un concurso en una página web, disfrutaron antes que nadie de PSP





GIULY Y SILVINHO

Los jugadores del Fútbol Club Barcelona, encantados por la iniciativa de **Sony**, participaron en la primera competición oficial de **PSP** celebrada el pasado mes de mayo en el *stand* de Toyota del Salón del Automóvil de Barcelona. Ambos jugaron un partido de fútbol virtual con *PSP* vía Wi-Fi y comprobaron que su jugabilidad, así como todo lo que aparecía en pantalla son un reflejo de la realidad.

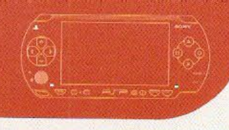


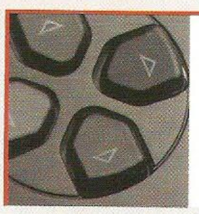
(PLAYSTATION PORTABLE A FONDO)

Para que te enteres antes que nadie de cada detalle de PSP, te contamos la utilidad de todos los botones, el significado de cada luz, las posibilidades de los puertos y todos sus pequeños secretos




SONY
SELECT
START
SONY
POWER
HOLD





PAD DE DIRECCIÓN
Además de movernos en los juegos, el pad digital se utiliza para seleccionar los elementos de la pantalla.



INDICADOR DE ACCESO AL MEMORY STICK DUO
Su luz roja se ilumina cuando se están cargando o guardando datos en Memory Stick.

PANTALLA LCD
De 4'3 pulgadas de diagonal y formato panorámico, ofrece una resolución de 480x272 píxeles.

INDICADOR DE ACCESO WI-FI
Emite una luz verde al enviar o recibir datos a través de la red inalámbrica.

STICK ANALÓGICO
Un pequeño *joystick* integrado perfectamente de forma que no sobresale de la planta de la consola.

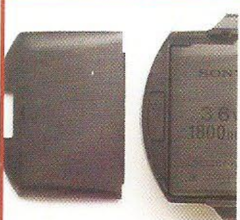


ALTAVOZ IZQUIERDO

SUJECIÓN DE CORREA

VOLUMEN -/+
Regula la potencia de sonido entre los 30 niveles disponibles.

BOTÓN HOME
Muestra el menú principal.



TAPA DE LA BATERÍA
Debajo se encuentra la batería de Ion-Litio que con sus 3'6v y 1800mAp proporcionan a PSP una autonomía de entre 4 y 6 horas tras una carga completa (que lleva unas 2 horas).





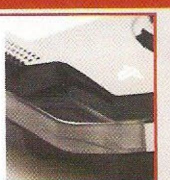
BOTÓN PUSH
Permite retirar la tapa de la batería.

COMPARTIMENTO UMD



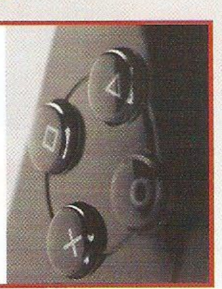
BOTONES L Y R

Transparentes y situados uno a cada lado de la consola.



BOTONES DE ACCIÓN

Con la misma configuración que los del *DualShock 2*, sirven tanto para los juegos como para mostrar menús y aceptar o cancelar la selección.



INDICADOR POWER

Verde fija - Encendido
Naranja fija - Cargando
Verde parpadeando - Nivel de carga bajo
Apagada - Apagado o en estado de suspensión.

ALTAVOZ DERECHO

BOTÓN DE PANTALLA

Ajusta el brillo entre los tres niveles disponibles, cuatro si la consola está alimentada a través del adaptador AC.

BOTÓN DE SONIDO

Ajusta el tono cuando están conectados los auriculares según cinco tipos diferentes de ecualización: HEAVY, POP, JAZZ, UNIQUE y OFF (tono normal).

SELECT / START

INDICADOR HOLD

Si está amarillo significa que los botones del sistema estan bloqueados para evitar una operación no intencionada.



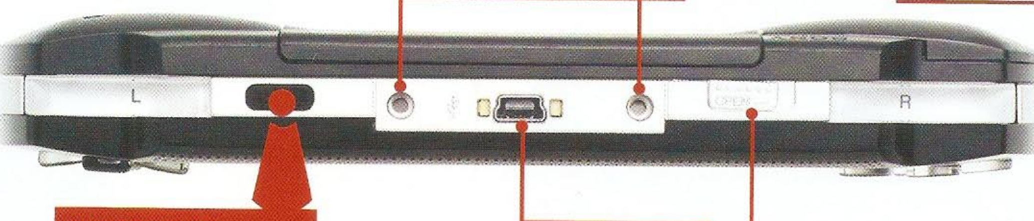
MEMORY STICK DUO

PSP utiliza este formato de almacenamiento diseñado por **Sony** para guardar partidas, música, vídeos y fotografías. Existen tarjetas con capacidad desde 32 MB (4 veces la de una *Memory Card* de **PS2**) hasta 2 GB. **PSP** también admite *Memory Stick PRO Duo* con mayor velocidad de acceso a los datos.



AGUJEROS DE SUJECIÓN

Permitirá fijar mediante tornillos futuros periféricos USB.



PUERTO IR

Sistema de infrarrojos para transferencia de datos a corta distancia.

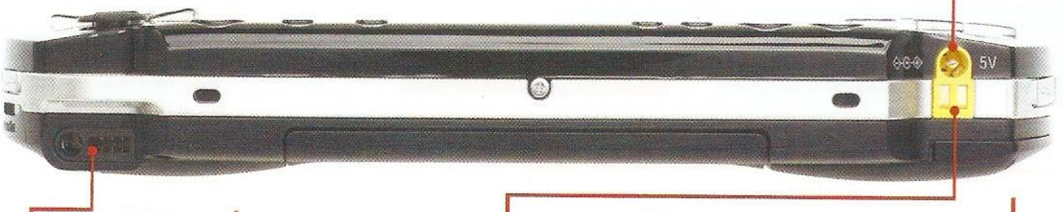
CONECTOR MINI USB 2.0

A través de este puerto intercambiaremos datos entre la Memory Stick Duo y el ordenador. El USB 2.0 es 40 veces más rápido que un USB estándar.

BOTÓN OPEN

Abre el compartimento UMD.

CONECTOR DC IN 5V



CONECTOR AURICULARES

TERMINALES DE RECARGA

En el futuro servirán para recargar la batería desde dispositivos distintos al adaptador de red, como una Base *Dock*.



INTERRUPTOR WI-FI

Para activar o desactivar las funciones inalámbricas de **PSP** que, entre otras muchas cosas, permiten conectar hasta 16 consolas de forma simultánea para el modo multijugador.

INTERRUPTOR POWER/HOLD

Con un pequeño toque hacia arriba, la consola se enciende y el interruptor vuelve a su sitio; otro toque hacia arriba activa el estado de reposo. Para apagar el sistema, basta con mantener el interruptor arriba durante 3 segundos.

¿QUÉ INCLUYE EL VALUE PACK EUROPEO?



El *pack* llegará a España con un precio de 249 Euros y, además de la consola, incluirá una funda, un *Memory Stick Duo* de 32 MB, unos auriculares con mando a distancia, un adaptador AC y una batería, una correa de muñeca, una gamuza y un UMD de demostración con vídeos, música y tráilers de juegos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre	PlayStation ® Portable
Color	Negro
Dimensiones	Aproximadamente 170mm (An) x 23mm (Al) x 74mm (Grosor)
Peso	Aproximadamente 280g (batería incluida)
CPU	PSP CPU (Frecuencia de reloj 1 - 333 MHz)
DRAM Integrada	4 MB
Pantalla	4'3 pulgadas, 16:9 Wide Screen TFT LCD 480 x 272 píxeles, 16'77 millones de colores
Luminancia máxima	180 / 130 / 80cd/m2 (utilizando la batería)
Luminancia máxima	200 / 180 / 80cd/m2 (utilizando adaptador AC)
Sonido	Altavoces estéreo integrados
Entradas/Salidas	IEEE 802'11b (Wi-Fi) USB 2.0 (mini-B) Memory Stick Duo™/ Memory Stick PRO Duo™ IrDA, IR Remote (SIRCS)
Conexiones principales	Ranura Memory Stick Duo™ Conector USB, Conector DC OUT Conector DC IN 5V, Conector Auriculares
Alimentación	Batería de Ión Litio Adaptador AC
Soporte	Disco UMD (Sólo lectura)
Formato	Juegos PSP UMD Audio UMD Vídeo
Codec	Vídeo (UMD): H.264 / MPEG-4 AVC MP Level3 Vídeo (Memory Stick): MPEG-4 SP, AAC Audio (UMD): Linear PCM, ATRAC3plus™ Audio (Memory Stick): ATRAC3plus™, MP3 (MPEG1/2 Layer3)
Seguridad	Encriptación 128bit AES Tecnología de Protección de Copyright MagicGate™
Control de acceso a contenidos	Regional Control Paterno
Comunicación Inalámbrica IEEE802.11b	Modo infraestructura Modo ad hoc (conexión hasta 16 consolas)

SABÍAS QUE...

¿... la interfaz de PSP varía según la época del año? Cada uno de los doce meses, el fondo de pantalla de la consola presenta un color diferente.

¿... PSP incluye Control Paterno tanto para películas como para juegos? El contenido calificado para una edad mayor de la establecida en la máquina estará restringido mediante contraseña. Así, los padres pueden evitar de forma sencilla la exposición de sus hijos a videojuegos o películas inapropiados para su edad.

¿... puedes saber los minutos estimados que te quedan de batería? Para ello, consulta «Información de la Batería» dentro del menú «Ajustes del Sistema».

¿... los botones de pantalla y de sonido presentan una opción adicional? Dejando pulsado el primero, se desactiva la luz del LCD y con el segundo la consola se queda en «Mute» (totalmente silenciada).

¿... puedes ver las fotos en modo diapositivas? Al pulsar *Start* sobre un grupo de fotografías, se mostrarán automáticamente una detrás de otra en modo *Slide-Show*.

¿... los sistemas japoneses no llevan la misma configuración de botones que los occidentales? Al contrario que en Europa o EE.UU., los japoneses usan el botón Círculo para confirmar y X para cancelar.

¿... puedes retomar la partida desde el punto en que la dejes aunque no hayas guardado la partida? Si dejas la consola en reposo o te quedas sin batería de repente, no te preocupes, cuando enciendas la consola podrás volver al mismo punto en que dejaste el juego.

SÁCALE PARTIDO



Porque tras las siglas de PSP se esconde mucho más que una consola portátil, te contamos cómo aprovechar todas sus posibilidades multimedia

MÚSICA

TU RITMO A TODAS PARTES

COMO CREAR UN GRUPO

Un grupo es un conjunto de pistas clasificadas por algún criterio como álbum o artista. Para agrupar canciones no tienes más que guardarlas dentro de la misma carpeta en el directorio de música.

Para disfrutar de tu música en cualquier parte no necesitas más que tu PSP

La afición que todos compartimos de llevar con nosotros nuestra música preferida es lo que convierte el MP3 en el formato del momento. El tamaño de sus archivos lo hacen ideal para ser fácilmente transferido de un dispositivo a otro a una calidad cercana a la de un CD. **PSP** te lo pone todo aún más fácil ya que podrás llevar tus canciones en la misma

Nombre del grupo que se está reproduciendo

♫ ¿Y a ti que te importa?

(8/11) Número de pista / Total de pistas

Caricias en tu Espalda
Despistaos

Arriba, el nombre de la pista y abajo, el nombre del artista

Estado de la reproducción

A-B P MODE CLEAR Reproducir

Panel de control

Barrra de tiempo

01:55 / 03:32

Memory Stick Duo que utilizas para guardar las partidas de los juegos y olvidarte así de tener que cargar con otro reproductor. Compra On-line los temas de moda, convierte tus CDs a formato MP3 o compra tus álbumes favoritos directamente en formato **PSP** ya que diversas discográficas internacionales van a respaldar a la portátil de **Sony** con lanzamientos en UMD Audio más adelante. Pero las posibilidades musicales de **PSP** no terminan aquí ya que su versatilidad deja la puerta abierta a la imaginación de los desarrolladores. Así, **Electronic Arts** es la primera en sacar partido al sistema UMD incluyendo en los juegos deportivos una opción llamada *EA Pocket Trax*, que permite escuchar de forma independiente las pistas que componen la banda sonora de ese título. Esto no ha hecho más que empezar...



El pack europeo incluirá unos elegantes auriculares en color blanco además de un mando a distancia con funcionalidad para música, fotos y vídeo

TU MÚSICA

Podrás pasar los MP3 a la *Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando **PSP** a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir dentro de la carpeta **PSP** en un subdirectorio llamado MUSIC.

FORMATOS

Los formatos de archivo que **PSP** puede reproducir desde una *Memory Stick Duo* son MP3 o ATRAC3plus. Este último es un formato creado por **Sony** y el mismo que utilizan los Mini-Disc de la marca. El problema es que, al menos de momento, los datos en ATRAC3plus no se pueden reproducir ni grabar en una *Memory Stick PRO Duo*. El MP3 está mucho más extendido de forma que podremos comprar música en este formato en multitud de webs de descarga o convertir los CDs de nuestros artistas favoritos en poco tiempo y de forma muy sencilla. Para ello, necesitaremos un conversor como el sencillo *dbPowerAmp*.





VÍDEO

TODO UN CINE EN TU BOLSILLO

TUS VÍDEOS

Podrás pasar los .mp4 a *la Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando la **PSP** a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir en un subdirectorio llamado 100MNV01 dentro de la carpeta MP_ROOT.

Un extenso catálogo de películas en UMD o tus mejores vídeos en la Memory Stick Duo



Se acabaron los viajes aburridos, con **PSP** podrás disfrutar de las mejores películas en cualquier parte. Su amplio catálogo en UMD (perfectamente detallado unas páginas más adelante) será capaz de satisfacer al cinéfilo más exigente. Y es que un UMD-Vídeo es como un DVD en miniatura. Ofrece diferentes idiomas de audio y de subtítulos, cámara lenta, opciones multiángulo en algunos filmes y una impecable calidad de imagen que saca el máximo partido de la pantalla de **PSP**. Pero además de todo esto, también podrás codificar tus propios vídeos y llevártelos donde quieras en tu *Memory Stick Duo*. Convierte tus archivos en *Divx, Quick Time* o *Windows Media Video* y podrás ver en cualquier lugar el capítulo de tu serie favorita que te perdiste, el *videoclip* que tanto te gusta o las imágenes de tus últimas vacaciones. Y si todavía quieres más, echa un vistazo a webs como *PSP Connect* donde encontrarás vídeos especialmente codificados para tu **PlayStation Portable**.

CYBER-SHOT DSC-M1

Es una de las cámaras digitales cuyos vídeos (grabados en soporte *Memory Stick Duo*) se pueden reproducir en **PSP** de una forma tan sencilla como cambiar la tarjeta de dispositivo: graba un vídeo, saca la *Memory Stick Duo* de la cámara digital y colócala en tu **PSP** para disfrutar de tus creaciones en su gran pantalla LCD.

FORMATOS

Además de las películas en UMD, **PSP** es capaz de reproducir archivos MPEG-4 contenidos en la *Memory Stick Duo*. Existen varios programas para convertir archivos a .mp4 pero el único oficial es *Image Converter 2* diseñado por **Sony** para codificar vídeos (e imágenes) de diferentes formatos y hacerlos compatibles con **PSP**.



WEBS DE INTERÉS



HTTP://PSPCONNECT.COM

Esta web pone a tu disposición un buen número de *clips* en formato **PSP** y explica al detalle la forma de descargar los vídeos y pasarlos a la *Memory Stick Duo*. Eso sí, todo en inglés.



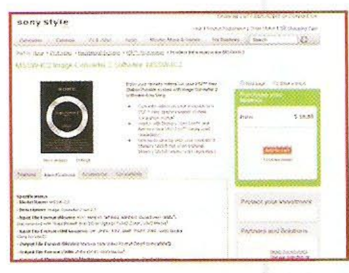
HTTP://WWW.MEMORYSTICK.COM

La página oficial de *Memory Stick* acoge a **PSP** dentro de su apartado de *Lifestyle* y detalla en diferentes idiomas (incluyendo español) las posibilidades de su formato de almacenamiento.



HTTP://WWW.YOURPSP.COM

La web europea de **PSP** ya está operativa. A la espera del lanzamiento, informa del contenido del *pack* europeo y sortea 50 lotes de productos exclusivos **PSP**. Disponible en castellano.



HTTP://WWW.SONYSTYLE.COM

El lugar para adquirir *Image Converter 2*, el *software* oficial de **Sony** para convertir tus archivos de vídeo a un tamaño y resolución óptimo para tu **PSP**. De momento sólo en inglés.

UMD VÍDEO

Un UMD Vídeo es muy parecido a un DVD. Ajusta tus preferencias en el menú «Ajustes de Vídeo» dentro de Configuración.

IDIOMA DEL MENÚ

Muestra los idiomas disponibles para el menú UMD-Vídeo.

IDIOMA DE AUDIO

Muestra los idiomas posibles para escuchar el contenido del UMD-Vídeo.

IDIOMA DE SUBTÍTULOS

Muestra los subtítulos disponibles para el UMD-Vídeo.

VOLUMEN DE VÍDEO UMD

Si el volumen de salida del UMD Vídeo es demasiado bajo se puede aumentar hasta en dos puntos. En orden ascendente los niveles disponibles son: «Normal», «+1» y «+2».

LA EXTENSIÓN .THM

Al descargar un vídeo o convertirlo con *Image Converter 2* se obtienen dos archivos: El .mp4 es el vídeo y el .thm no es otra cosa que el *thumbnail*, la imagen en miniatura que identifica al vídeo en el menú



FOTOS

EXHIBE TU MEJOR IMAGEN

El complemento perfecto para cualquier fotógrafo digital

¿Te gustaría poder llevar siempre encima las fotos de tu fiesta de cumpleaños o presumir de la fotogenia de tu sobrino? Pues nunca había sido tan fácil. Olvídate de los álbumes y de almacenar negativos, en la *Memory Stick Duo* de **PSP** podrás llevar todas tus fotos organizadas por carpetas, verlas en Modo Presentación y copiarlas al PC de tus amigos vía USB. Pero **PSP** tiene potencial para llevar todo esto mucho más allá. Buena prueba de ello es, por ejemplo, *Tony Hawk Underground Remix* que nos permite utilizar una fotografía guardada en la *Memory Stick Duo* para poner nuestra cara al protagonista del videojuego y crear un *skater* a nuestra imagen y semejanza.

■ **Podrás utilizar directamente la Memory Stick Duo de tu cámara digital para ver en tu PSP las fotos que has tomado**



TUS FOTOS

Podrás pasar los JPG a la *Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando la **PSP** a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir dentro de la carpeta **PSP** en un subdirectorio llamado PHOTO.

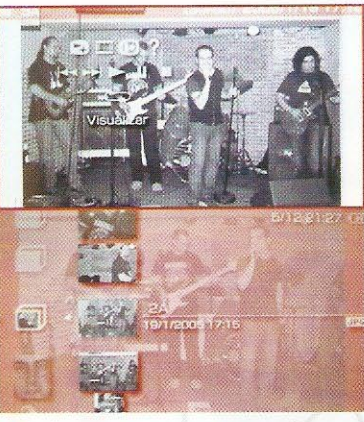




ALMACENAMIENTO

¿Cúantas fotos caben en mi *Memory Stick Duo*? Depende de la calidad de la imagen y de la capacidad de tu tarjeta. A modo orientativo:

CAPACIDAD	3 MPIXEL	5 MPIXEL
2GB	2250 fotos	1482 fotos
512MB	537 fotos	354 fotos
32MB	37 fotos	23 fotos



Las fotos se agrupan por carpetas y podremos verlas en miniatura, a pantalla completa o una detrás de otra en modo presentación

FORMATOS

En **PSP** podremos visualizar fotografías guardadas en JPEG, uno de los formatos más populares para imagen digital por su excelente relación calidad de imagen-tamaño de archivo. Si el soporte de almacenamiento de nuestra cámara digital es *Memory Stick Duo* o compatible (las pequeñas *Memory Stick Duo* se pueden convertir en *Memory Stick* con un adaptador) podremos ver las fotos en **PSP** desde la misma tarjeta. Para convertir imágenes de otro formato necesitaremos un programa de retoque fotográfico como *Photoshop* o el *Image Converter 2* de **Sony**.

VELOCIDAD DE LAS DIAPOSITIVAS

El modo Presentación muestra cada imagen a pantalla completa durante unos segundos y después va pasando sucesivamente a las siguientes que haya en la carpeta. La velocidad de la presentación se puede regular a tres niveles diferentes en «Ajustes de Foto» del menú Configuración



Wi-Fi

DIVERSIÓN SIN CABLES

Avanzamos hacia un mundo sin cables y PSP se adelanta al futuro ofreciéndote unas posibilidades inalámbricas nunca vistas

MODO AD HOC

Esta expresión latina se utiliza para denominar la conexión *Wi-Fi* que se establece directamente entre dos consolas sin que tenga que existir una red inalámbrica de por medio. Esto nos permitirá disfrutar al máximo de las posibilidades multijugador con todas las ventajas de una consola portátil: reta a un desconocido a un partido de *World Tour Soccer* en la sala de espera del dentista, alterna tus baños en la piscina con frenéticas carreras de *Ridge Racer* a ocho jugadores, o ameniza los viajes en tren compartiendo con tres amigos una partida de *Untold Legends*.

INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Dentro de Ajustes del sistema encontrarás este menú con datos de utilidad:

- Dirección MAC: también conocida como dirección física, está compuesta por doce dígitos hexadecimales que son como las «huellas dactilares» de todos los dispositivos inalámbricos.
- Software del sistema: muestra el número de la versión *firmware* que está instalada.
- Apodo: es el nombre con el que te verán los otros usuarios en el juego inalámbrico.



¿QUÉ ES EL FIRMWARE?

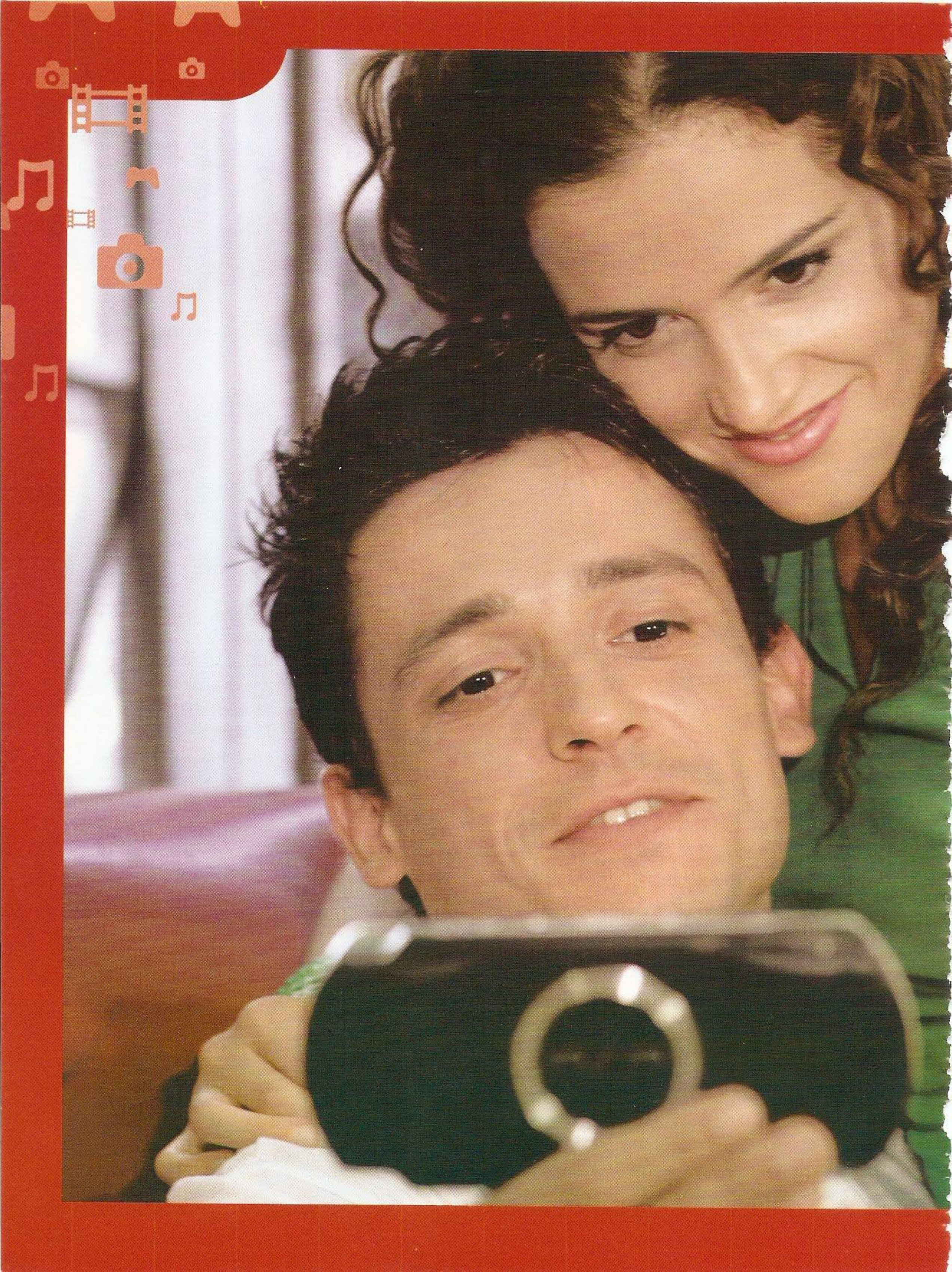
El *firmware* es una especie de sistema operativo que gestiona la forma en que el dispositivo ejecuta las instrucciones para llevar a cabo cada proceso. Como un sistema operativo nunca es perfecto, van apareciendo nuevas versiones que corrigen fallos y permiten nuevas operaciones

ACTUALIZAR CON CABLES

Podrás actualizar el *firmware* de tu consola sin acceso a una red inalámbrica. Para ello, descarga las actualizaciones desde la web oficial de **PlayStation** y transfiérelas (por medio de un lector de tarjetas o un cable USB) desde el ordenador a la *Memory Stick Duo* en la carpeta UPDATE, un subdirectorio de GAME que a su vez está integrado en PSP. De todos modos, los juegos que requieran una actualización la llevarán incluida en el UMD.

MODO INFRAESTRUCTURA

Este modo es el que permite a **PSP** conectarse a una red inalámbrica para actualizar el sistema, descargar extras o jugar On-line. Cualquier usuario puede crear una red inalámbrica doméstica, pues para ello tan sólo hace falta un ordenador, tener contratado el servicio de conexión a Internet y un módem-*router* inalámbrico (o un módem con un *router* inalámbrico o punto de acceso WLAN). En cualquier caso, en las grandes ciudades podemos encontrar algunas cafeterías o áreas de aeropuerto con zonas de acceso inalámbrico (también conocidas como *hot spots*) que nos permitirán conectarnos de forma gratuita. Todo esto no sólo potencia enormemente la diversión On-line, sino que además permitirá a **PSP** sufrir una evolución constante gracias a la capacidad de actualizar de manera casi inmediata el *firmware* o los juegos (*Wipeout Pure*, por ejemplo, permite descargar nuevas naves y escenarios). El siguiente paso lógico en esta evolución sería la posibilidad de navegar por Internet. Todo se andará.




PSP es mucho más que una consola de videojuegos. Con ella disfrutarás en cualquier lugar de tu música favorita y los últimos éxitos de cine con calidad de imagen DVD. En las siguientes páginas encontrarás una lista detallada de los primeros títulos que se comercializarán en formato UMD. Y si quieres explorar las infinitas posibilidades multimedia de tu portátil, no te pierdas las direcciones de Internet que te ofrecemos, desde las cuales podrás descargarte tráilers y vídeos musicales en tu Memory Stick
VÍDEO
MÚSICA
DESCUBRE EL
PODER DEL
UMD
PSP

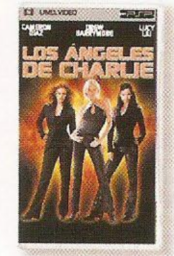
La portentosa recreación que hizo Guillermo del Toro del cómic de Mike Mignola es una de las grandes apuestas de **Columbia** para inaugurar el formato UMD. La edición americana incorpora el metraje inédito del *Director's Cut*, algo que todavía no se ha confirmado en la versión europea.



EL CASTIGADOR



Thomas Jane da vida al héroe más polémico de la factoría **Marvel** en este filme oscuro y violento levemente inspirado en la miniserie *Queridos Vecinos*. John Travolta interpreta al villano de la función, mientras que el veterano Roy Scheider se reserva el papel del padre de Frank Castle, alias El Castigador.

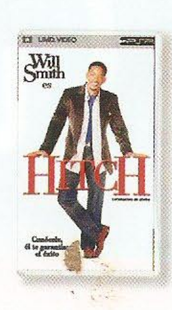


LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Entre el catálogo inicial de lanzamientos en UMD no podía faltar ***Los Ángeles De Charlie***, uno de los mayores taquillazos de **Columbia** en los últimos años. Cameron Diaz, Drew Barrymore y Lucy Liu recuperan este clásico de la TV de los 70.

HITCH

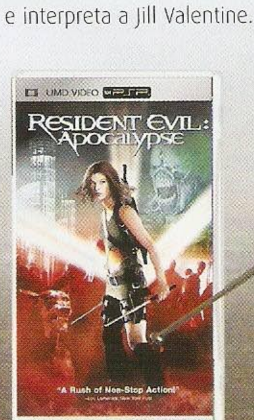
La última comedia de Will Smith no tuvo excesiva suerte en la taquilla española. Ahora tendrás una nueva oportunidad para descubrir, desde tu **PSP**, las habilidades del antiguo Príncipe de *Bel-Air* en el arte del ligoteo. Aunque la imponente Eva Mendes no le pondrá las cosas fáciles.



¡ESTRENO EN TU PSP EL 1 DE SEPTIEMBRE!

RESIDENT EVIL APOCALYPSE

Basado en el *Resident Evil 3* de **PSone**, ***Apocalypse*** enfrenta a Milla Jovovich con una de las criaturas mas letales de la saga: *Nemesis*. El otro gancho del filme se llama Sienna Guillory, e interpreta a Jill Valentine.



OTROS LANZAMIENTOS



CAZAFANTASMAS

El gran clásico de Bill Murray y Dan Aykroyd fue uno de los pioneros en formato DVD y también es ahora una de las primeras películas para UMD.



EL HOMBRE SIN SOMBRA

El mito del hombre invisible, visto bajo la inquietante mirada de Paul Verhoeven. Sus efectos especiales son increíbles.



DOS POLICÍAS REBELDES

Este efectivo cóctel de humor y acción catapultó a Will Smith de la TV a las pantallas de cine. Junto a él, Martin Lawrence.



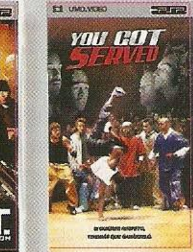
EL ÚNICO

Jet Li reparte «de lo lindo» en esta fantasía de ciencia-ficción en la que llegará a combatir contra sí mismo. ¿Una locura? Espera a verlo en acción...



S.W.A.T.

Otro mito catódico de los años 70 modernizado y protagonizado por estrellas actuales. Samuel L. Jackson y Colin Farrell dan vida a los nuevos Hombres de Harrelson.



YOU GOT SERVED

Baile y música *Hip-Hop* son los ingredientes principales de la apuesta más original de todo el catálogo inicial de películas UMD. No todo van a ser tiros.

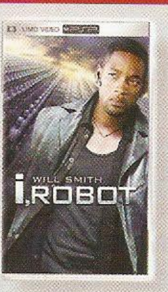
LLÉVATE GRATIS SPIDER-MAN 2

Tras adquirir tu PSP, regístrala en www.yourpsp.com y uno de los 90.000 UMD de *Spider-Man 2* será tuyo. Aquellos que hayan reservado su PSP en tiendas antes del 7 de agosto tendrán preferencia...



ALIEN VS. PREDATOR

Adelantándose un día al resto de las distribuidoras, **20th Century Fox Home Ent.** pondrá a la venta el 31 de agosto seis lanzamientos para UMD. Entre la media docena de títulos, destaca por partida doble la aparición de *Alien*. La criatura diseñada por HR. Giger se enfrenta a otra de las estrellas de la **Fox**, el Depredador, en ***Alien Vs. Predator***, un filme repleto de acción, dirigido por Paul W. S. Anderson, el director de *Resident Evil* y *Mortal Kombat*.



CUESTIÓN DE PELOTAS

Ben Stiller y Vince Vaughn son las estrellas de esta comedia, centrada en el «apasionante» deporte del balón prisionero.

YO ROBOT

Will Smith se puso a las órdenes de Alex Proyas (*Dark City*) para protagonizar una de las mejores películas de ciencia ficción de los últimos años.





ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO

El clásico de Ridley Scott será uno de platos fuertes de la primera hornada UMD. Aún no se ha confirmado si incluirá metraje extra.

LA LIGA DE LOS HOMBRES EXTRAORDINARIOS

Sean Connery encabeza el reparto de esta adaptación del magistral cómic de Alan Moore.

ESTRENO EL 1 DE SEPTIEMBRE
UNIVERSAL



VAN HELSING

Denostada por unos y aclamada por otros, la película de Stephen Sommers recuperó para las nuevas generaciones a los monstruos clásicos de los **Estudios Universal**. Hugh Jackman y Kate Beckinsale se enfrentan a Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo en una película con influencias de los filmes de **Hammer** y el clásico *anime Vampire Hunter D*.







EL MITO DE BOURNE

Matt Damon vuelve a encarnar al «héroe» de los *best sellers* de Robert Ludlum. La primera parte no llegará en UMD hasta el mes de octubre.

EL REGRESO DE LA MOMIA

Al igual que con la saga *Bourne*, **Universal** lanzará primero la segunda parte de *La Momia*, reservando la original para octubre.

8 MILLAS

Curtis Hanson dirige la primera película protagonizada por el rapero Eminem. Y no es mal actor...





EE.UU. SE RINDE AL UMD

Aunque el arranque fue algo titubeante, la industria del cine de Estados Unidos se ha acabado volcando por completo en el formato UMD. Salvo **Warner**, el resto de las *majors* se ha lanzado a una carrera vertiginosa por comercializar el mayor número posible de películas para **PSP** antes de Navidad. Espoleados por las ventas de *Resident Evil Apocalypse* o *La Casa De Las Dagas Voladoras* (entre las dos han vendido más de 100.000 unidades), **Sony**, **Paramount**, **Fox**, **Universal** y **Miramax** anuncian decenas de nuevos lanzamientos cada mes.

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

Uno de los proyectos más anhelados por los *fans* de la gran saga de RPG, la secuela de *Final Fantasy VII*, llegará en forma de largometraje de animación para el soporte UMD. Será parte de la recopilación de títulos que rinde homenaje a este juego, compuesta también por *FFVII: Dirge Of Cerberus* para **PS2** y un próximo RPG de acción para **PSP**. El argumento se sitúa dos años después de los sucesos acaecidos en el título original, cuando una nueva amenaza conocida como *Geostigma* y la sombra de Sephiroth aparecen en escena. El acabado técnico será similar al de *FF: The Spirits Within*.







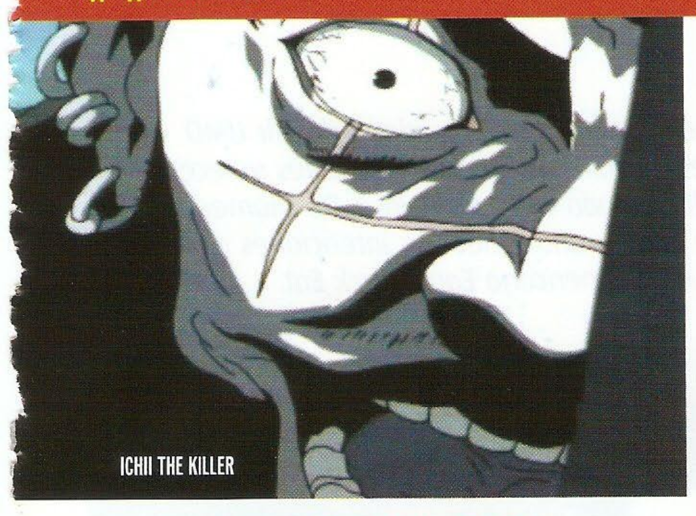


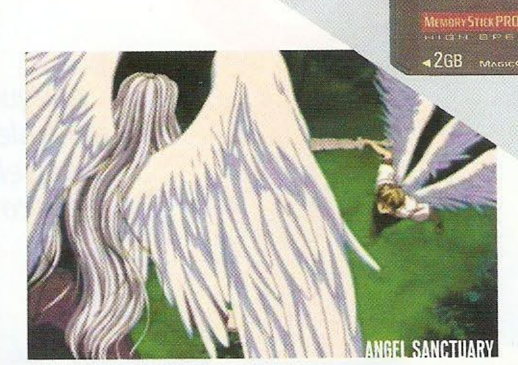
En el filme aparecen todos los personajes del juego: Cloud, Tifa, Vincent, Barret, Yuffie e incluso Aeris...





¡Descárgalo en tu PSP!

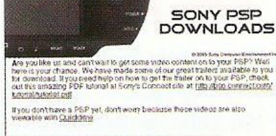




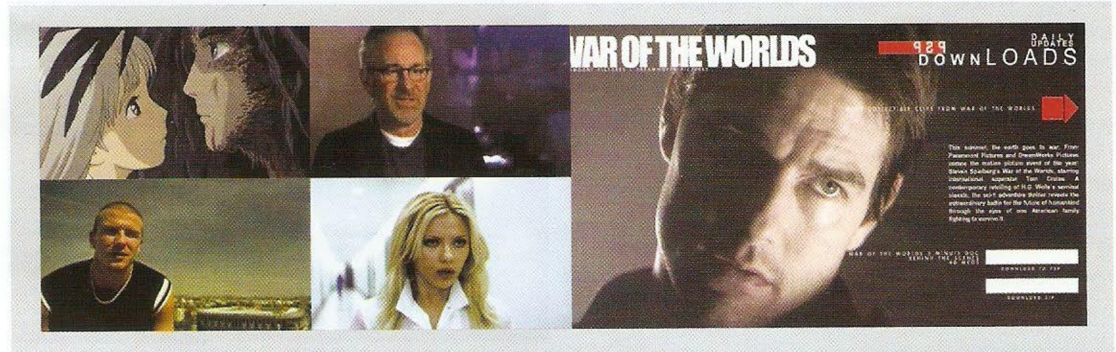


EL UNIVERSO ANIME DE CENTRAL PARK MEDIA

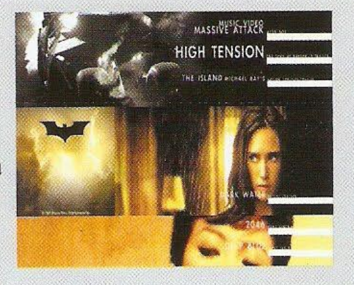
Desde 1990, *Central Park Media* ha sido un nombre de referencia para los aficionados al *anime* de USA. Su olfato comercial les hizo ser de los primeros en saltar al formato DVD y no han dudado en hacer lo mismo con los UMD. Desde el 5 de Mayo, su página web (www.centralparkmedia.com/psp) permite descargar 18 tráilers en formato MPEG-4 para su visualización en la portátil de **Sony**. La cifra irá en aumento en los próximos meses hasta llegar a la centena de tráilers. Su próximo objetivo será vender las películas para **PSP** directamente al consumidor, vía On-line



Desde la web de Central Park Media podrás descargarte hasta 18 tráilers en formato MPEG-4 para PSP



Aquí encontrarás desde el tráiler del último filme de Miyazaki a una entrevista con Beckham...



29HDN GUIDE

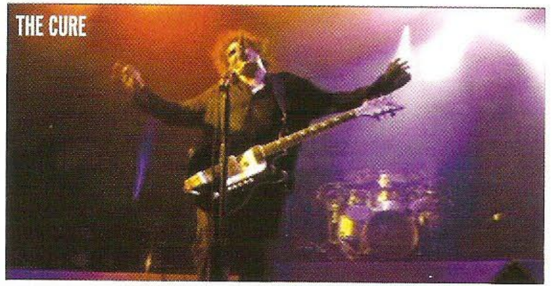
Destinado a hombres de 25 a 40 años, 29HDN es una red de televisión en alta definición (vía cable y satélite) con sedes en América, Asia y Europa. Su página web (www.29hdnetwork.com), además de ofrecer noticias culturales bastante interesantes, contiene un apartado llamado *29PSP Video Guide*, desde el cual es posible descargar todo tipo de vídeos para **PSP**: tráilers y *Making Of* de películas, *spots* de TV o incluso una entrevista con David Beckham.

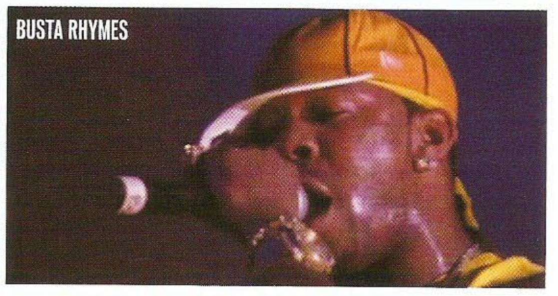
Aunque en Japón ya se pueden adquirir UMD musicales, las discográficas occidentales parecen habérselo tomado con más calma. De momento, la única que ha anunciado sus intenciones es la norteamericana Eagle Rock Ent.

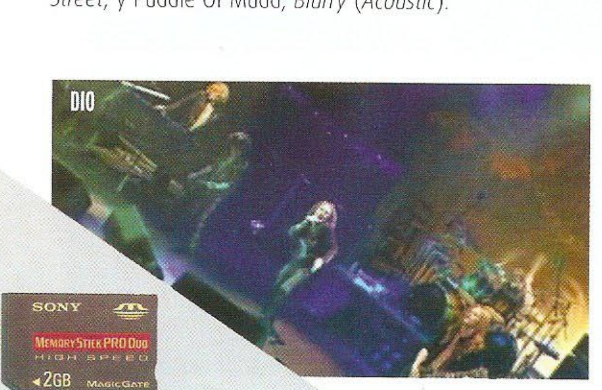
VÍDEOS MUSICALES EN TU PSP

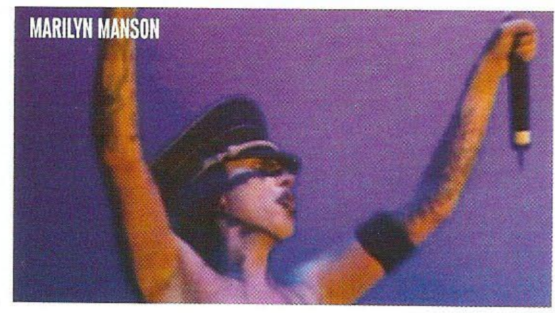
La discográfica norteamericana **Eagle Rock Ent.** ha sido una de las primeras compañías occidentales en hacer público su catálogo UMD para este año. Entre los once títulos que preparan podemos encontrar grabaciones legendarias de gente como Iron Maiden (*Number Of The Beast*), Metallica (*Metallica*, «el álbum negro»), Jimi Hendrix (*Electric Ladyland*), Nirvana (*Nevermind*) o Pink Floyd (*Dark Side Of The Moon*). Aún no se ha especificado qué tipo de extras ofrecerá cada UMD, pero es de esperar la incorporación de vídeos musicales en cada uno de estos títulos. Para abrir boca, la web de **Eagle Rock** (eaglerockent.com/PSP/) ofrece la posibilidad de descargar seis vídeos musicales en formato MPEG-4 para ser vistos en *PSP*: Alice Cooper, *School's Out*; Busta Rhymes, *I Know What You Want*; Dio, *Holy Diver*; Marilyn Manson, *Beautiful People*; The Cure, *Fascination Street*; y Puddle Of Mudd, *Blurry* (*Acoustic*).


ALICE COOPER


THE CURE


BUSTA RHYMES

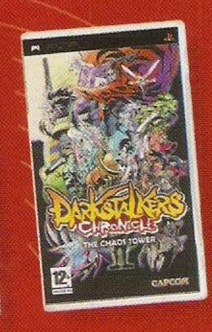

DIO


MARILYN MANSON

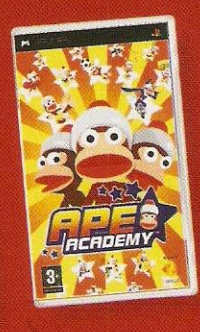
SONY MEMORY STICK PRO Duo HIGH SPEED 2GB MagicGate

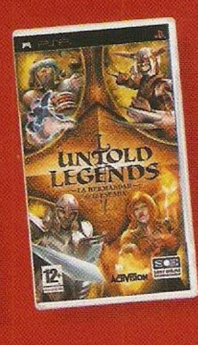
¡Descárgalo en tu PSP!















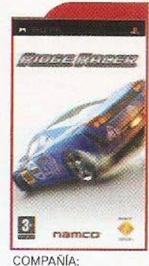
PON A PRUEBA TUS SENTIDOS



TEST

¡YA LOS HEMOS PROBADO!



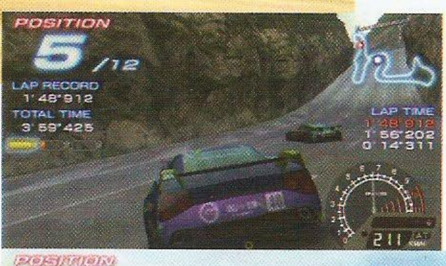


COMPAÑÍA:
SONY C.E.
DESARROLLADOR:
NAMCO
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
GÉNERO:
CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA:
384 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

RIDGE RACER

Namco empieza con buen pie en PSP

Estrenando, una vez más, una nueva máquina de **Sony C.E.** (**PlayStation** y **PlayStation 2** llegaron al mundo con un *Ridge Racer* bajo el brazo), **Namco** traslada la emoción y la velocidad de su saga de conducción a **PlayStation Portable**. Lejos de intentar acercarse a la realidad automovilística, **Namco** siempre se ha caracterizado por mantener un sistema de conducción simple, arriesgado y vertiginoso, en el que los derrapes exagerados y a toda velocidad marcan la diferencia en cada una de las carreras; en ***Ridge Racer*** no nos plantearemos la velocidad justa para pasar una curva, sino la longitud y la fuerza del derrape. El planteamiento de las carreras se ve ligeramente modificado con respecto a otras entregas, con la inclusión de turbos o nitros que aumentan la velocidad del coche durante unos



Los desniveles afectarán directamente a la velocidad y la aceleración de los coches

ÓXIDO NITROSO

La mayor novedad de *RR* en años... Consigue óxido nitroso derrapando para más tarde usarlo y aumentar así la velocidad máxima de tu vehículo durante unos segundos.







El mítico circuito del primer Ridge Racer también aparece en la versión PSP



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico es impresionante: suave, estable, con espectaculares efectos gráficos...

[-] El estilo arcade de la saga de Namco puede desanimar a los amantes de la simulación pura y dura.

9.0 **GRÁFICOS:** El engine de Ridge Racer es suave y detallado. Siendo el primer juego de PSP, explota al máximo su potencial gráfico.

9.2 **AUDIO:** Junto a una banda sonora techno, genial, y larguísima, encontraremos todas las voces en castellano.

8.8 **JUGABILIDAD:** RR presenta los mejores circuitos de la saga, una infinidad de vehículos, los nitros, un control perfecto...

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

PSP

«AÚN SIENDO EL PRIMER JUEGO PARA PSP, PRESENTA UN ENGINE 3D DIFÍCIL DE SUPERAR»

segundos. El *arcade* de conducción de **Namco** llega a la portátil de **Sony** incluyendo lo mejor de la saga, ya que presenta los mejores circuitos de *Ridge Racer*, *Rave Racer*, *Rage Racer*, *RR Revolution* y *Type 4* con un aspecto visual mejorado para la ocasión. Y los escenarios no son lo único que ha mejorado con respecto a anteriores entregas de *Ridge Racer*, ya que esta versión para **PSP** posee el motor gráfico más potente que hemos visto en toda la saga. La potencia de la portátil pone en pantalla unos escenarios y unos vehículos detallados (aunque las texturas de las carrocerías son mejorables), pero lo más espectacular del *engine* 3D de ***Ridge Racer*** es su altísimo y estable *frame rate* (no baja de los 60 fotogramas por segundo) y unos impresionantes efectos gráficos: sombras y reflejos en tiempo real, *lens flare*, iluminación de lo más real, etc. Tanto por su aspecto como por su jugabilidad, ***Ridge Racer***, primer título creado para **PSP**, se convierte en obligada referencia para futuros simuladores de conducción y, casi con total seguridad, compra asegurada para los poseedores de **PlayStation Portable**. Evítalo sólo si no soportas, de ninguna manera, los juegos de conducción. ■ ***Doc***

¡HASTA OCHO JUGADORES!

Las posibilidades *Wi-Fi* de la máquina de **Sony** permiten a un máximo de ocho jugadores (cada uno con su juego y su **PSP**) disfrutar del divertido modo multijugador que incluye ***Ridge Racer***.



WIPEOUT PURE

La conducción más elegante encuentra su sitio

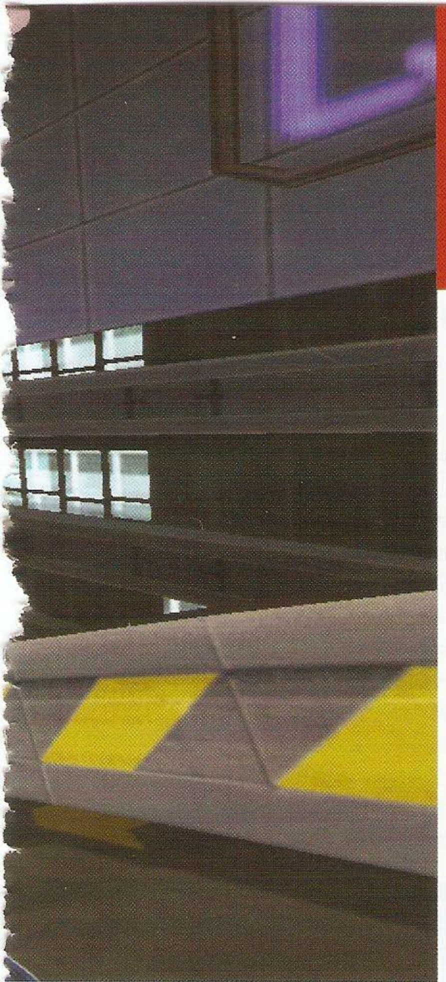


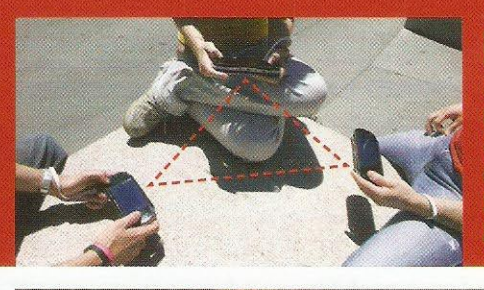
COMPAÑÍA:
SONY C.E.
DESARROLLADOR:
STUDIO LIVERPOOL
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
GÉNERO:
CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA:
432 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

A pesar de que ha pasado bastante desapercibido en la era de los 128 *bits*, *WipeOut* fue en su momento una de las sagas que definieron el revolucionario estilo de jugar que proponía la primera **PlayStation**. Para el bautismo de la nueva portátil, **Sony** ha decidido recuperarla y ha encargado el trabajo al mismo estudio de desarrollo, los anteriormente conocidos como **Psygnosis**. Y el resultado ha sido un *arcade* de conducción futurista donde el diseño y el peculiar control son las notas dominantes. Desde el rótulo hasta los circuitos y las naves, todo sigue conservando esa seña de identidad que ha hecho famosa a la serie. La suavidad con que transcurre todo en pantalla, lo enrevesado de las pistas (con más *loopings*, tirabuzones y cambios de rasante que nunca) y su genial ambientación hacen que sea uno de los juegos más atractivos a nivel visual de este catálogo ini-

«ES UNA DE LAS SAGAS CLÁSICAS DE SONY»

El catálogo de armas ha sido ampliado, y además podremos utilizar su energía para recargar el escudo de nuestra nave si lo preferimos





MULTIJUGADOR

WipeOut Pure incluye una modalidad para un máximo de ocho jugadores simultáneos a través de *Wi-Fi*. Se trata de una carrera a muerte sin la presencia de rivales controlados por la máquina. También podremos descargar de la página **www.wipeoutpure.com** material adicional.



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los que ya conozcan la saga pueden esperar el mejor capítulo de todos, tanto en cantidad como en calidad.

[-] Se echa en falta alguna modalidad más aparte de las presentes.

9.3 GRÁFICOS: Espectacular diseño «hi-tech» tanto para naves como para circuitos, y un motor gráfico totalmente fluido.

9.3 AUDIO: La banda sonora cuenta con temas muy adecuados de renombrados artistas del Dance de todo el mundo.

9.2 JUGABILIDAD: Las imperfecciones del control de anteriores entregas han sido rectificadas. Ahora es todo un placer.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

PSP

«SE TRATA DE LA ENTREGA MÁS COMPLETA DE LA SERIE»



cial. La jugabilidad ha sido perfeccionada: el control es sencillo pero exigente, y en todo momento transmite la sensación de estar pilotando un vehículo que planea sobre el suelo. El inteligente uso de las armas y la posibilidad de ir recuperando energía (ya no será tan común el ver tu nave destrozada), junto con la gran cantidad de circuitos agrupados en ligas harán que no nos aburramos nunca. Las opciones multijugador presentes contribuirán a alargar la vida del juego, así como el contenido adicional descargable. La banda sonora siempre ha sido muy importante en la saga y esta vez no se queda atrás, con temas *Techno* y *Dance* de importantes artistas. Tan sólo se echa de menos alguna modalidad de juego más «profunda» en la que tuviéramos la posibilidad de ir mejorando nuestra nave con el tiempo. ■ ***Dani3po***



COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA CANADA
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
GÉNERO:
CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-4 PARTY PLAY
1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA:
128 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: **49,95 EUROS**

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND RIVALS

El Tuning también está presente en PSP

Los programadores del estudio canadiense de **Electronic Arts** se propusieron trasladar toda la experiencia del exitoso *Need For Speed Underground 2* a la nueva portátil de **Sony** y, aunque parezca increíble, han estado cerca de lograrlo. No tiene tantos vehículos, ni modificaciones, y por el camino se ha quedado la exploración libre de una ciudad abierta, pero sin duda nos encontramos ante el *arcade* de conducción más completo aparecido jamás en una portátil. Elige uno de los vehículos iniciales y lánzate a ganar las pruebas que se presenten. Mediante menús podremos elegir todas ellas desde un principio (carreras por puntos, *sprints*, desafíos de derrape, etc.) y, según vayamos consiguiendo éxitos, seremos premiados con dinero con el que mejorar el vehículo (hay veinte modelos reales) y modificaciones estéticas para hacerlo único. Todas las carreras se desarrollan de noche y el apartado gráfico, pese a algunos defectos como las colisiones, raya a un gran nivel. Si buscas un título con muchas posibilidades, nada mejor que este ***NFSUR***. ■ ***Dani3po***

«SE TRATA DEL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS COMPLETO DEL CATÁLOGO»

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La gran cantidad de opciones que presenta y la libertad a la hora de elegir una carrera.

[-] El control y la física de los vehículos no está del todo conseguida. Pesan poco y giran demasiado.

8.9 **GRÁFICOS:** Una gran sensación de velocidad y un diseño de los vehículos notable, aunque poca variedad en los circuitos presentes.

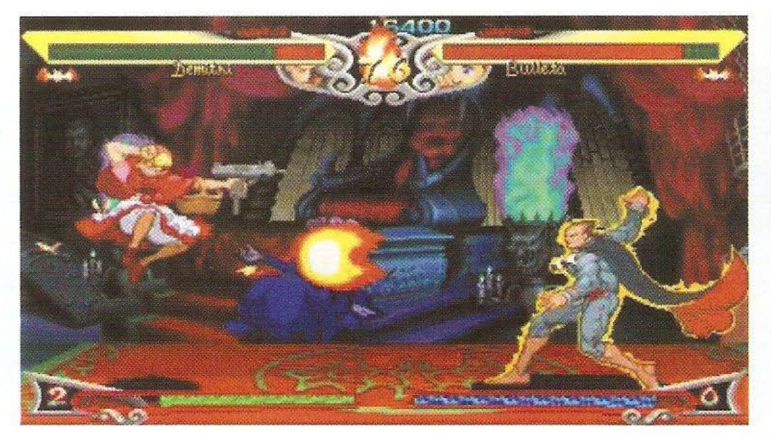
9.0 **AUDIO:** La banda sonora está compuesta por temas de populares artistas y además se pueden ver algunos vídeos.

8.9 **JUGABILIDAD:** El control de los coches es demasiado sensible, lo que hará que sea necesario un aprendizaje.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)



■ El el garaje podremos modificar nuestro coche tanto a nivel estético como de rendimiento





El modo Chaos Tower es lo más original



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
MULTIJUGADOR: **1-2 WI-FI**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SALVAR PARTIDA: **160 KB**
LANZAMIENTO: **1 DE SEPTIEMBRE**
P.V.P.: **44,95 EUROS**

DARKSTALKERS CHRONICLE

Un beat'em-up «de miedo»

Aprovechando el lanzamiento de la portátil de **Sony C.E.**, **Capcom** resucita su clásico de la lucha bidimensional protagonizado por monstruos clásicos como un hombre lobo (Jon Talbain), un vampiro (Demitri) y la bestia de Frankenstein (Victor). La serie de *beat'em-up* pionera del *Combo Chain* adquiere una nueva dimensión en esta portátil a través de una versión de *DarkStalkers* que incluye todos los escenarios y los personajes de la saga (cada luchador ofrece las variantes de todos los *DS*). Junto a un apartado técnico idéntico al de las recreativas de **Capcom** (con las animaciones completas), lo más original de esta versión para **PSP** es su galería de ilustraciones, que se irán desbloqueando a medida que completamos el juego, y el modo *Chaos Tower*. ***Doc***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Chaos Tower incluye toda la saga DarkStalkers (personajes, movimientos...) en un juego.

[-] Hace falta mucho tiempo para acostumbrar nuestro pulgar al control pad de PlayStation Portable.

7.9 GRÁFICOS: Con una disposición panorámica (stretch) o con la imagen proporcionada, esta versión portátil es idéntica a las recreativas.

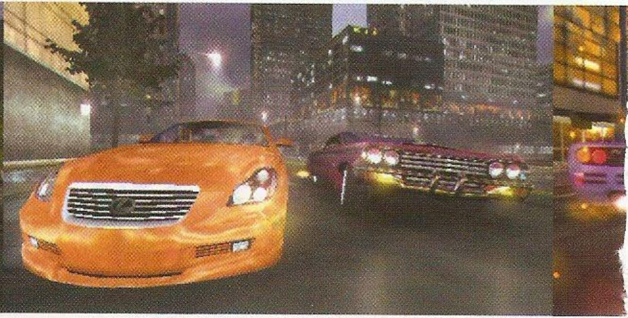
8.6 AUDIO: Los efectos de sonido y su banda sonora «electro-tétrica» ambientan a la perfección sus utópicos combates.

7.4 JUGABILIDAD: La saga del Combo Chain llega a PSP con todas sus posibilidades, aunque con un control muy precario.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

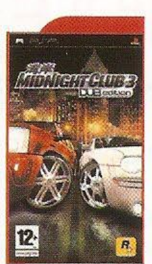
«CAPCOM HA UNIDO TODA LA SAGA DS EN UN SOLO TÍTULO»





MIDNIGHT

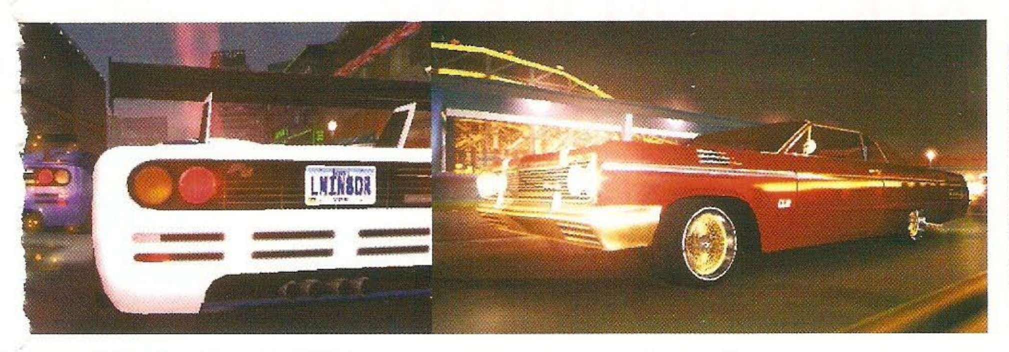
Rockstar presenta la interpretación



COMPAÑÍA:
ROCKSTAR GAMES
DESARROLLADOR:
ROCKSTAR SAN DIEGO / LEEDS
DISTRIBUIDOR:
TAKE TWO
GÉNERO:
CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO - INGLÉS
SALVAR PARTIDA:
448 KB
LANZAMIENTO:
SEPTIEMBRE 2005
P.V.P.: SIN CONFIRMAR

«EL ENGINE 3D DE LA VERSIÓN PARA PSP ES CASI IDÉNTICO AL DE PS2»

Desde la aparición de **PSP** en Japón se ha estado especulando sobre si la portátil de **Sony** es más o menos potente que **PlayStation 2**. **Rockstar** San Diego arroja algo de luz a la incógnita con una versión de ***Midnight Club 3*** para **PSP** prácticamente idéntica a la creada recientemente en **PS2**. Todo en esta versión portátil es calcado a la versión original, desde su desarrollo hasta su entorno gráfico (todo lo que la potencia de **PSP** y el tiempo de desarrollo y *debug* ha permitido), pasando por la estructura de sus menús, los 60 vehículos seleccionables (incluyendo motocicletas) y todas y cada una de las canciones de su genial banda sonora *Techno/Hip-Hop*. Pocos juegos del catálogo de **PSP** presentan un apartado visual tan pulcro y detallado, al que le basta sacrificar una parte de su *frame rate* para poner en pantalla infinidad de efectos de iluminación, partículas y reflejos; eso sí, se echan en falta más coches en las carreras (sólo pueden competir cuatro simultáneamente, tanto en el modo para un jugador como en *multiplayer*) y los espectaculares daños que



CLUB 3 DUB EDITION

más literal del concepto «conducción callejera»

mostraban los vehículos en la versión para **PS2**. El título de **Rockstar** te permitirá recorrer San Diego, Atlanta y Detroit en busca de desafíos que abarcan modalidades de carrera como las clásicas de la saga *Ordered* y *Unordered Race* y otras no tan típicas como *Capture the Flag*. En nuestro periplo por convertirnos en el más rápido y arriesgado conductor será indispensable hacer visitas periódicas por el taller, ya que la mejora de nuestro coche, el *Tuning* y la compra de nuevos vehículos se convierten en una necesidad (de lo más divertida, por cierto). La prestigiosa revista americana *DUB* se ha encargado de orientar a **Rockstar** en la elección de los componentes *Tuning* disponibles, todos ellos de marcas reales y existentes en la vida real. Si bien en lo que respecta al apartado gráfico, desarrollo y jugabilidad **Rockstar Leeds** «lo ha bordado» con esta versión para **PSP**, ***Midnight Club 3 Dub Edition*** presenta una precaria gestión de la memoria y unos interminables accesos al UMD que van a desesperar a más de uno. Cada carrera tarda una media de 50 segundos en cargar, algo que perdonaríamos en un título para una consola de sobremesa, pero que se convierte en un suplicio en un juego para una portátil. En fin, la juventud de **PSP** no ha impedido a **Rockstar** crear el simulador de conducción callejera con más posibilidades para la portátil de **Sony**. ■ ***Doc***

■ **Las motos son muy rápidas, pero muy débiles frente a los demás vehículos en cualquier lance**

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El motor gráfico es prácticamente idéntico al de la versión original para PlayStation 2.

[-] Las cargas son insufribles; ninguna baja de los 40 segundos y se producen antes de cada carrera.

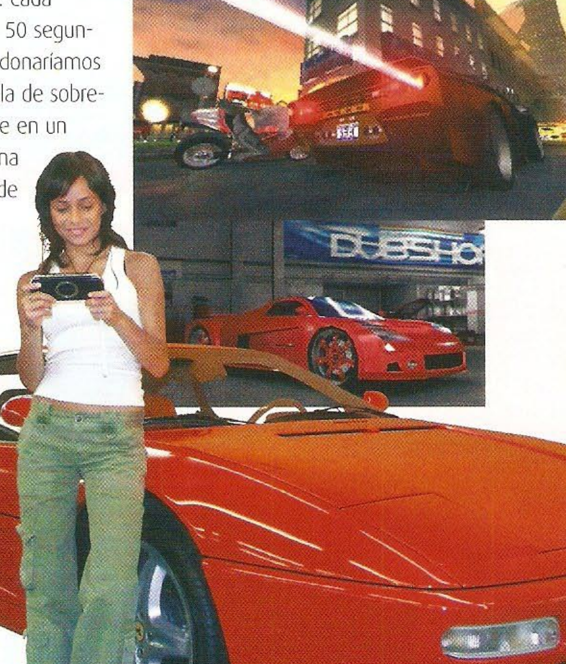
8.9 **GRÁFICOS:** Sólo su inestable frame rate y la ausencia de daños diferencian a la versión PSP de la de PS2. Espectacular, detallado y efectista.

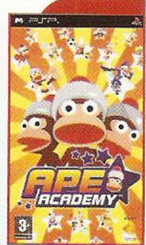
9.0 **AUDIO:** La impresionante banda sonora de la versión PS2 se ha mantenido intacta, así como los efectos de sonido.

8.4 **JUGABILIDAD:** MC3 presenta un control muy intuitivo, un desarrollo muy completo y muchos modos de juego.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)







COMPAÑÍA:
SONY C.E.
DESARROLLADOR:
S.C.E.I.
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
GÉNERO:
PARTY GAME
MULTIJUGADOR:
1-2 (EN LA MISMA CONSOLA)
1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/-
SALVAR PARTIDA:
32 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

APE ACADEMY

Haz el mono estés donde estés

Entre el catálogo de lanzamientos de **PSP** no podía faltar un representante del género conocido como *Party Game*. La filosofía de la consola de jugar una pequeña partida esperando el autobús, en el metro o en cualquier otro lugar, unida a sus capacidades multijugador la hacen idónea para este tipo de juegos. Para protagonizarlo, **Sony** ha elegido a los simpáticos y alocados simios de *Ape Escape*, que últimamente no se pierden una. Ante nosotros encontraremos una colección de 45 pruebas diferentes, a cada cual más original. Desde carreras de un metro liso hasta combates de boxeo, pasando por *hockey* aéreo a piedra, papel y tijera. Según las vayamos completando en el modo Historia serán accesibles para competir contra otros tres jugadores vía *Wi-Fi*, aunque también existe la opción de compartir la consola con otro amigo en algunas de ellas. Hay que decir que no todas son tan divertidas como parecen, y algunas se nos antojan más relleno que otra cosa. Además, los largos tiempos de carga reducen bastante la diversión. ■ ***Dani3po***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sentido del humor que preside el juego y algunas pruebas, sobre todo para varios jugadores.

[-] En cambio, otros minijuegos no son nada divertidos, y los tiempos de carga molestan bastante.

8.3 GRÁFICOS: Simpáticos, coloristas y poco más. De todas formas tampoco es un género que necesite grandes despliegues.

8.2 AUDIO: Los gritos de los monos y las alegres melodías son lo único destacable de un apartado no muy brillante.

8.1 JUGABILIDAD: El control en algunas de las pruebas está poco claro, y nos costará acostumbrarnos a todos.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)





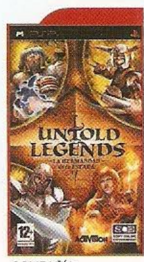
A CUATRO MANOS

Dos personas en la misma consola o hasta cuatro a través de *Wi-Fi* podrán competir en algunos de los juegos.



UNTOLD LEGENDS:
LA HERMANDAD DE LA ESPADA

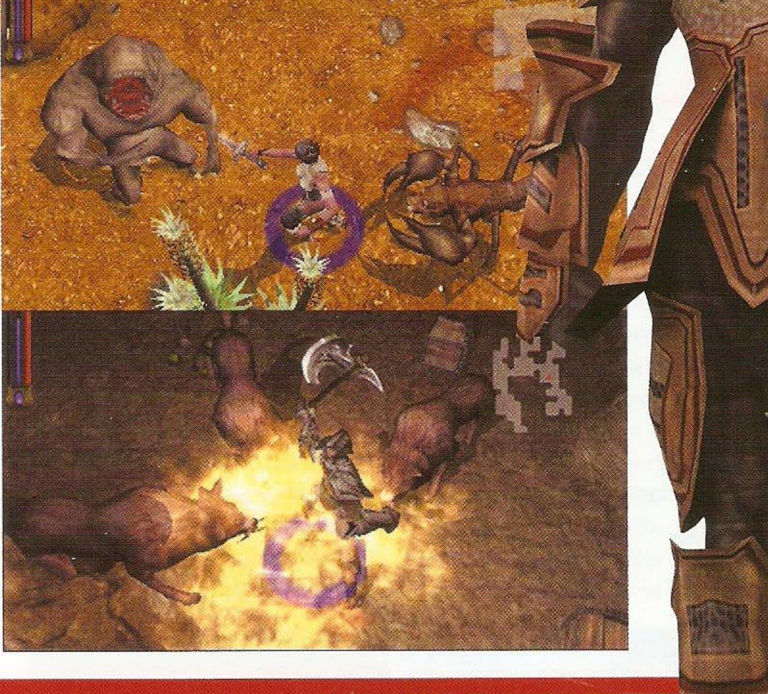
Las mejores aventuras en tu portátil



COMPAÑÍA:
ACTIVISION
DESARROLLADOR:
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR:
ACTIVISION
GÉNERO:
RPG DE ACCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA:
112 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 59,95 EUROS

Los programadores de **Sony Online Ent.**, en su primera producción para **PSP**, han decidido hacer lo que mejor saben. Todos aquellos que conozcan y hayan disfrutado con las dos entregas de la saga *Champions Of Norrath* sabrán perfectamente lo que se encontrarán. Un juego de rol con grandes dosis de acción en los combates (de hecho se desarrollan de una forma muy *arcade*), cámara aérea para poder observar bien los alrededores (aunque existe un *zoom*, muy estético pero poco útil) y multitud de misiones a cumplir dentro de unos gigantescos escenarios. La personalización de nuestro personaje es otro de los puntos fuertes, junto con la posibilidad de compartir la aventura con otros tres amigos. Poco original, pero de lo más efectivo. ■ ***Dani3po***

«EL JUEGO SIGUE LAS PREMISAS DE LA SAGA CHAMPIONS OF NORRATH»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El hecho de que sea igual de completo que los títulos similares para su «hermana mayor».

[-] Aparte de poder jugar en cualquier sitio, no ofrece ninguna novedad sobre juegos parecidos.

8.8 **GRÁFICOS:** Genial el acabado gráfico, tanto en personajes como escenarios. Lástima que el motor no sea fluido en algunos momentos.

8.8 **AUDIO:** La banda sonora sigue el estilo épico-medieval al que nos tiene acostumbrados la saga. Los efectos cumplen.

9.0 **JUGABILIDAD:** El control es sencillo, y el desarrollo enganchará a los que gusten de este tipo de juegos.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

PSP

MULTIJUGADOR

Hasta cuatro jugadores pueden participar en la campaña principal del juego. Sin duda se trata del mayor atractivo del juego de **Sony Online Ent.** Los piques por conseguir el mejor armamento pueden ser épicos.

THUG 2 REMIX

Tony Hawk estrena su «900º» en PSP



COMPAÑÍA:
ACTIVISION
DESARROLLADOR:
NEVERSOFT-SHABA GAMES
DISTRIBUIDOR:
ACTIVISION
GÉNERO:
DEPORTIVO
MULTIJUGADOR:
1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA:
384 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: **59,99 EUROS**

La entrega más completa de la saga protagonizada por Tony Hawk llega a la portátil de **Sony** con todas las características de la versión original y algunos extras muy suculentos. La inmejorable jugabilidad del *THUG2* de **PS2** se encuentra intacta en **PSP**, así como todos sus personajes, el editor de escenarios y *skaters*, su *multiplayer*... hasta la posibilidad de introducir nuestra cara en el juego está presente. **Shaba Games** no se ha conformado con hacer la conversión perfecta a portátil, ya que ha «remezclado» el desarrollo de la edición para **PlayStation 2**, añadiendo cuatro nuevos escenarios, cambiando el orden de los mismos y ampliando sus posibilidades. Selecciona entre el modo de juego tradicional (completando diferentes objetivos) o el modo Historia (podrás decidir qué misión completar sin tiempo) y recorre el mundo montado en tu tabla mientras realizas los trucos y acrobacias más espectaculares e imposibles. ■ ***Doc***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Técnicamente no tiene nada que envidiar a la versión PS2 y su desarrollo es incluso más completo.

[-] Puede resultar algo complicado y muy enrevesado para los no iniciados en el género de la tabla.

8.6 **GRÁFICOS:** Las diferencias con la versión original son prácticamente inexistentes. De lo mejor que hemos visto en PSP.

8.7 **AUDIO:** La genial banda sonora que siempre acompaña a los THPS se encuentra intacta en esta versión.

8.8 **JUGABILIDAD:** Jugabilidad, adicción y dificultad en grandes dosis. Posee una infinidad de modos de juego.

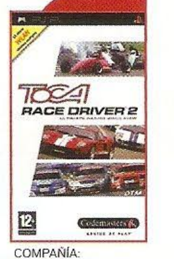
(PUNTUACIONES SOBRE 10)



■ **La habilidad con el pad será decisiva a la hora de completar misiones**

TOCA RACE DRIVER 2

Compite al volante de cualquier vehículo



COMPAÑÍA:
CODEMASTERS
DESARROLLADOR:
CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR:
CODEMASTERS
GÉNERO:
CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR:
1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/CAST.
SALVAR PARTIDA:
368 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

Y es que esa es la premisa de este título que apareció hace unos meses en **PS2**. Hasta quince disciplinas diferentes se dan cita en este juego de conducción que tira más hacia la simulación que hacia el *arcade*. En la modalidad principal de juego nos encontraremos encarnando a un piloto novato que pretende hacerse un nombre en la competición. Para ello deberá ir ganando cada uno de los campeonatos por puntos que vayan apareciendo (en muchas ocasiones podremos elegir entre varias opciones). Deportivos de lujo, clásicos, *Fórmula Ford* e incluso camiones estarán a nuestra disposición. Esta gran variedad es el punto fuerte de un título que también destaca por su aspecto gráfico, sólo ligeramente inferior al de su «hermana mayor» y por el realismo de su física. Eso sí, el control es bastante duro y cambia en gran manera de unos vehículos a otros, por lo que costará acostumbrarse. Los modos multijugador nos servirán para practicar con los amigos. ■ ***Dani3po***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La cantidad de vehículos diferentes a pilotar y lo diferenciado del control y el aspecto.

[-] Para los acostumbrados a los arcades de toda la vida puede resultar demasiado serio y duro.

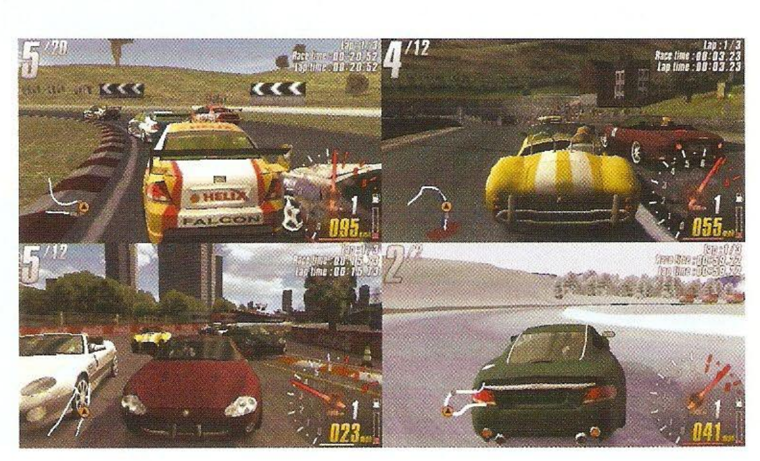
8.9 GRÁFICOS: Un gran número de vehículos se dan cita en pantalla y el motor, aunque no es el más fluido, da la talla en todo momento.

8.8 AUDIO: Las voces en castellano de tu entrenador durante la competición son lo más destacable de este apartado.

8.7 JUGABILIDAD: Si no logras hacerte con el control, bastante exigente, puede desesperarte rápidamente.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)





■ **Algunos vehículos, como los de Fórmula Ford, representan todo un reto a la hora de ser pilotados por el jugador**



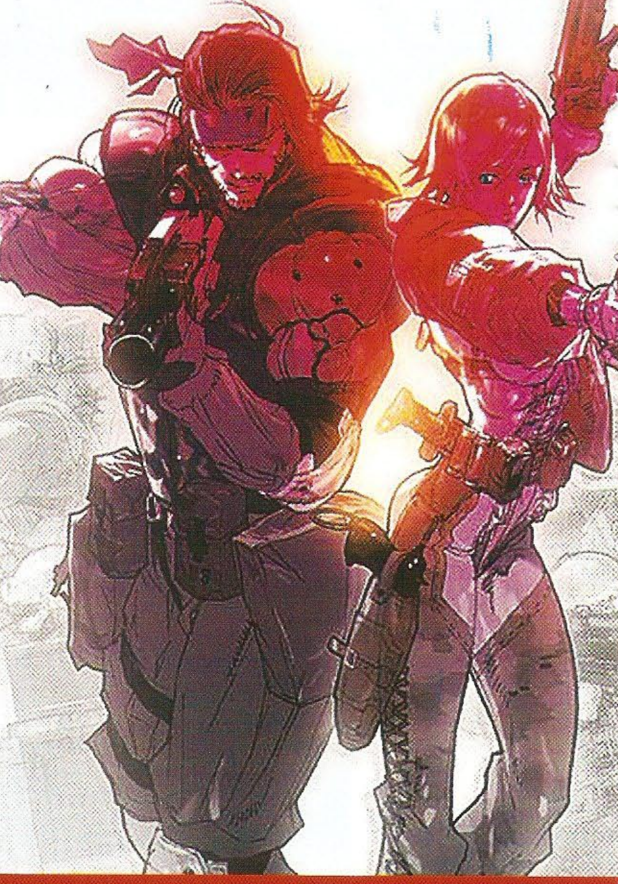




COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
GÉNERO: ESTRATEGIA
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
SALVAR PARTIDA: 160 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 44,99 EUROS

METAL GEAR AC!D

Solid Snake muestra sus cartas



Uno de los personajes más carismáticos y conocidos del mundo de los videojuegos, Solid Snake, se estrena en **PSP** por medio de un género a medio camino entre el RPG y la estrategia. En lugar del clásico título de espionaje táctico al que nos tiene acostumbrados **Konami**, son las cartas, tan de moda últimamente en el mundo de los videojuegos, las que conforman el núcleo jugable de ***Metal Gear AC!D***. Eso sí, el inconfundible estilo gráfico utilizado por **Konami** en su saga se encuentra intacto en ***AC!D***, y además a un nivel de calidad muy similar al de *Metal Gear Solid 2*; al igual que en otros títulos que acompañan el lanzamiento de **PSP**, los efectos de iluminación son lo más espectacular del juego de **Konami** en lo que a gráfi-


El modo multiplayer no estaba disponible en la versión japonesa del juego de Konami





■ Utiliza tus cartas con inteligencia: escapa y ocúltate, o ataca a tus enemigos

«RPG Y ESTRATEGIA SE DAN LA MANO EN LA MARAVILLA JUGABLE CREADA POR KONAMI PARA PSP»

cos se refiere. Las acciones de Snake estarán condicionadas por las cartas que tenga el jugador y por unas reglas de física y movimientos (turnos, alcance de los proyectiles, dirección en la que se mira, etc.) similares a las de juegos de estrategia como *Final Fantasy Tactics*. Cada carta de nuestra baraja nos permitirá realizar diferentes acciones como plantar una mina, disparar diferentes armas o lanzar una granada, equiparnos con un chaleco antibalas, acciones evasivas o, simplemente, movernos. La combinación de estos movimientos nos permitirá avanzar en el juego del mismo modo que en cualquier otro *Metal Gear* (tendrás que ser sigiloso y, en el caso de ser descubierto, letal). La predisposición que el desarrollo sigiloso de la saga tenía, con respecto a la estrategia, y la inteligencia con la que **Konami** ha realizado la adaptación a un género algo minoritario (sobre todo en nuestro país), convierten a ***Metal Gear AC!D*** en un título adecuado tanto para los seguidores de juegos tranquilos como para los *fans* de Snake. Aunque *a priori* a todos nos hubiera gustado ver un título de la saga *Metal Gear* más en la línea de sus antecesores, después de jugar con ***MG AC!D*** estamos convencidos de que **Konami** ha creado un título de lo más adecuado para jugar en una portátil, y cuya jugabilidad, adicción y originalidad están fuera de toda duda. ■ ***Doc***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desarrollo de AC!D es perfecto para jugar en una portátil. Su engine 3D es similar al de MGS2.

[-] Si eres muy ansioso, el planteamiento de Metal Gear AC!D puede resultar complicado y algo aburrido.

8.9 GRÁFICOS: No tienen la resolución de un juego de PlayStation 2, pero su calidad está a la altura de los gráficos de Metal Gear Solid 2.

8.2 AUDIO: Su rotunda banda sonora sigue la línea marcada por la saga desde el primer MG. No tiene voces digitalizadas.

8.6 JUGABILIDAD: MGA ofrece una deliciosa mezcla entre RPG y estrategia, con las cartas como núcleo jugable.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

PSP

■ A medida que avanzamos en el juego, conseguiremos nuevas y más poderosas armas



MODO VERSUS WI-FI

Como novedad con respecto a la versión japonesa del juego, ***Metal Gear AC!D*** incluye un divertido modo para dos jugadores a través de la conexión inalámbrica de **PlayStation Portable**. Aunque sólo pueden jugar dos personas simultáneamente, la sensación de preparar tus ataques contra un humano es impagable.

■ Junto a la carta especial de Ninja, encontraremos la carta que nos permite utilizar una Katana en combate

MERCURY

Descubre las cualidades del líquido químico Hg

COMPAÑÍA: IGNITION
DESARROLLADOR: AWESOME
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
GÉNERO: PUZZLES
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
SALVAR PARTIDA: 144 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

Más que un gran juego, es una joyita. El gran valor de ***Mercury*** no se halla en su original desarrollo, que consigue dar un paso hacia delante en el género más inteligente de los *puzzles*, sino en quién lo ha creado. Archer McLean es el genio de los juegos sencillos y adictivos de los años 80, con títulos de la talla de *Dropzone*, y no ha querido dejar escapar las cualidades de la portátil de **Sony** para plasmar su concepción clásica. Guía la bola de mercurio a través de laberínticos pasillos hasta llegar a la meta. Divide la masa, cámbiala de color, vuélvela a unir, hazla pasar por huecos estrechos y evita perder por el camino este elemento químico. Es sencillo de comprender, pero complicado de ejecutar. Un total de 72 niveles de una dificultad progresiva que te hará exasperar. Tiempo y enemigos irán en tu contra, busca la ruta idónea. Gráficamente, tanto la textura como el movimiento del propio mercurio, posee un realismo sorprendente. Así, el manejo de la misma es preciso e incluso se aprecia la pesadez del líquido. Lástima que la posición de las cámaras no sea la idónea. ■ ***Anna***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El planteamiento y mecánica de juego es muy original. El aspecto del mercurio es bastante real.

[-] La dificultad es progresiva pero llega a irritar. Ideal para los que quieran poner a prueba su paciencia.

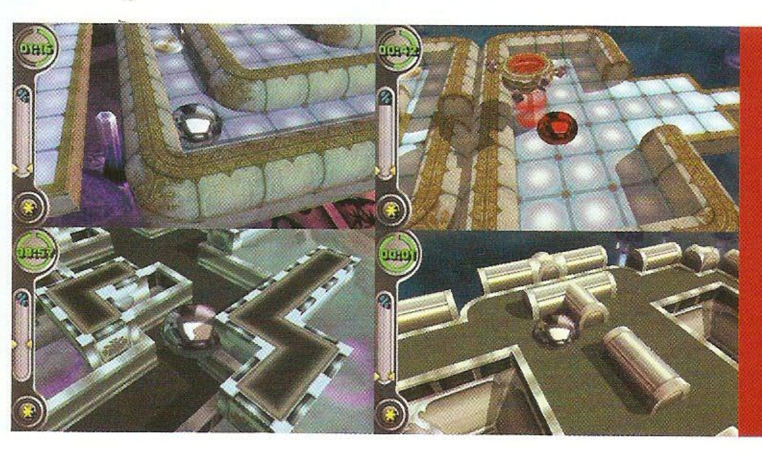
8.4 GRÁFICOS: Las texturas del mercurio son muy reales. La perspectiva es manejable, pero la posición de la cámara juega malas pasadas.

8.0 AUDIO: Las melodías pasan desapercibidas ante efectos de sonido bastante atrayentes, aunque algo repetitivos.

8.7 JUGABILIDAD: Llevar de un lado a otro del tablero el mercurio resulta curioso, pero su dificultad te desesperará.

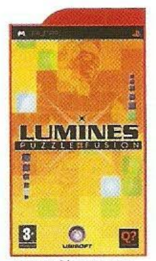
(PUNTUACIONES SOBRE 10)

«LLEGA A LA META CON LA MAYOR CANTIDAD DE MERCURIO POSIBLE»



MUNDOS

Un total de seis mundos que recorrer a través de 72 niveles diferentes. *Neon, Quartz, Aqua, Xero, Helios* y *Nano*. Cada uno posee peligros específicos que sortear, como bolas de *Mercoid* (comen el mercurio), láseres, elevadores, puentes, agujeros, teletransportadores...



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: Q ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
GÉNERO: PUZZLES
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-
SALVAR PARTIDA: 160 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 44,95 EUROS

LUMINES

Un puzzle revestido de buena música

Tras una mecánica de juego típica del clásico Tetris, se esconde el mejor «vinilo» de DJ. *Lumines* es la excusa perfecta para demostrar que **PSP** es más que una portátil de videojuegos, una amplia colección de temas de prestigiosos artistas *funky* en Japón como J-pop (Sinichi Osawa) o *techno* avalan la calidad acústica de **PlayStation Portable**. Un sonido envolvente hará de este sencillo juego una auténtica fiesta. La sincronización de la música con lo que transcurre en pantalla es perfecta. Con cada *combo* un efecto de sonido y con cada aumento de velocidad de los bloques al caer, el tempo de la música se acelera provocando cierta euforia y entusiasmo por conseguir desbloquear nuevos temas y *skins*. Asimismo, cuantos más bloques hagas desaparecer en una secuencia, mejor será la música. Como juego de *puzzle* que es, gráficamente es muy simple aunque la gran variedad de escenarios, los destellos de luz y los distintos colores de las piezas hacen que su sencillez sea bastante vistosa. Además, la oferta lúdica que ofrece ***Lumines*** es más que aceptable ya que posee un total de 24 niveles en distintos modos de juego (Reto, Tiempo de Ataque, etc.) y cuatro fases multijugador. ■ ***Anna***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La música consigue embriagar tus sentidos. Para ser un puzzle es bastante vistoso.

[-] La mecánica de juego es poco innovadora, no deja de ser un Tetris con algunas variantes.

8.4 **GRÁFICOS:** Gran variedad de escenarios. Buenos efectos de luz y diseño/colorido de piezas peculiar.

8.9 **AUDIO:** Posee un amplio catálogo de varios tipos de música bastante bueno. Los FX están muy cuidados con la inclusión de voces digitalizadas.

8.2 **JUGABILIDAD:** No deja de ser un Tetris, te dejarás los sesos para hacer desaparecer más de dos bloques seguidos en una secuencia.

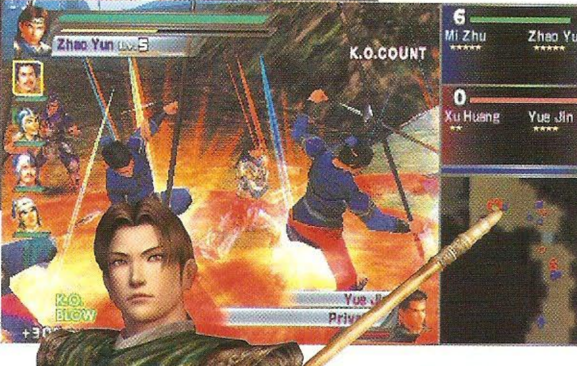
(PUNTUACIONES SOBRE 10)



■ **Lumines ofrece 24 niveles con diferentes gráficos y música**



■ Desde el caballo será más difícil ser alcanzado por los enemigos y tendremos más poder de ataque





COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
GÉNERO: BEAT'EM-UP
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
SALVAR PARTIDA: 460 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

DYNASTY WARRIORS

Lucha y acción en PSP

Aparecido en Japón junto a **PSP**, el título de **Koei** llegará al mismo tiempo que la consola en nuestro país, para regocijo de los *fans* de la saga *Dynasty Warriors* y aficionados a los títulos simples y directos en general. Al igual que en las entregas de **PlayStation 2**, el juego plantea multitudinarias batallas al más puro estilo *Final Fight* en 3D y con ligeras dosis de estrategia. Aunque el desarrollo de ***Dynasty Warriors*** no requiere un engine 3D excesivamente complejo, **Koei** no se ha esforzado mucho en su apartado gráfico, dotando a los personajes de un aspecto muy poligonal y mostrando una cantidad excesiva de niebla en pantalla. ■ ***Doc***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo simple y directo lo hace divertido para todo tipo de usuarios, expertos y «machaca-botones».

[-] Su limitado engine 3D no demuestra el potencial gráfico de PlayStation Portable.

6.8 **GRÁFICOS:** La niebla de las versiones de PS2 llega multiplicada a PSP. Las tramas y un bajo nivel poligonal son una constante en DW.

7.6 **AUDIO:** El ruido de las espadas y los gritos copan el apartado sonoro del juego, dejando a su banda sonora de lado.

7.7 **JUGABILIDAD:** En la línea de la saga, su desarrollo es simple y no aporta detalles especialmente destacables.

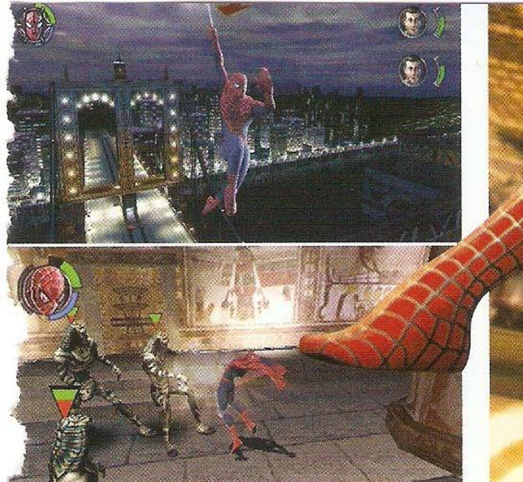
(PUNTUACIONES SOBRE 10)

«ACCIÓN PURA Y DURA CON EL SELLO DE KOEI»



SECOND IN COMMAND

La novedad más significativa de esta entrega de ***Dynasty Warriors*** para **PSP** es la opción *Second in Command* que nos permitirá utilizar a oficiales de antiguos *Dynasty Warriors* como guardaespaldas, dotando de poderes especiales a tu ejército, consiguiéndote un caballo al inicio de cada escenario, etc.





SPIDER-MAN 2

Vicarious Visions despertará tu sentido arácnido

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El motor gráfico es muy potente y el control de Spidey preciso e intuitivo.

[-] Es una lástima que el desarrollo «libre» del último Spider-Man para PlayStation 2 no haya llegado a PSP.

8.8 GRÁFICOS: Su lineal desarrollo no permite florituras, pero su engine es suave, muy detallado y posee unos efectos impresionantes.

8.6 AUDIO: Junto a las voces de Tobey Maguire, Alfred Molina y Kirsten Dunst, encontraremos una BGM muy cinematográfica.

8.1 JUGABILIDAD: Su control es similar al de las entregas para PS2, aunque su desarrollo es lineal y basado en niveles.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

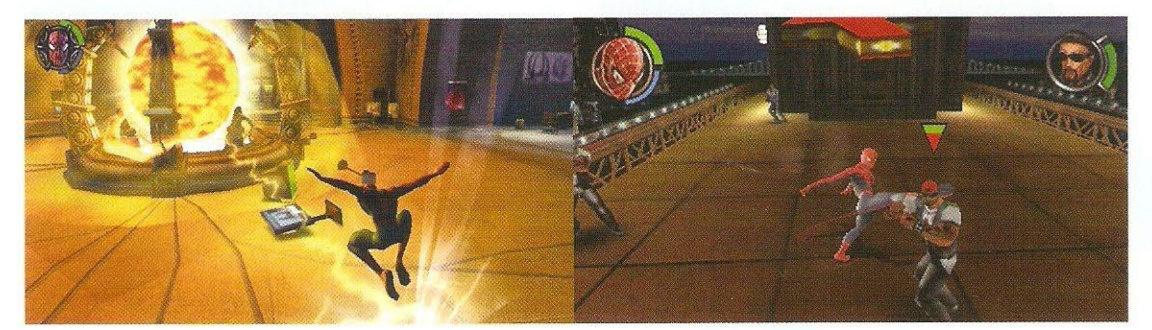
PSP

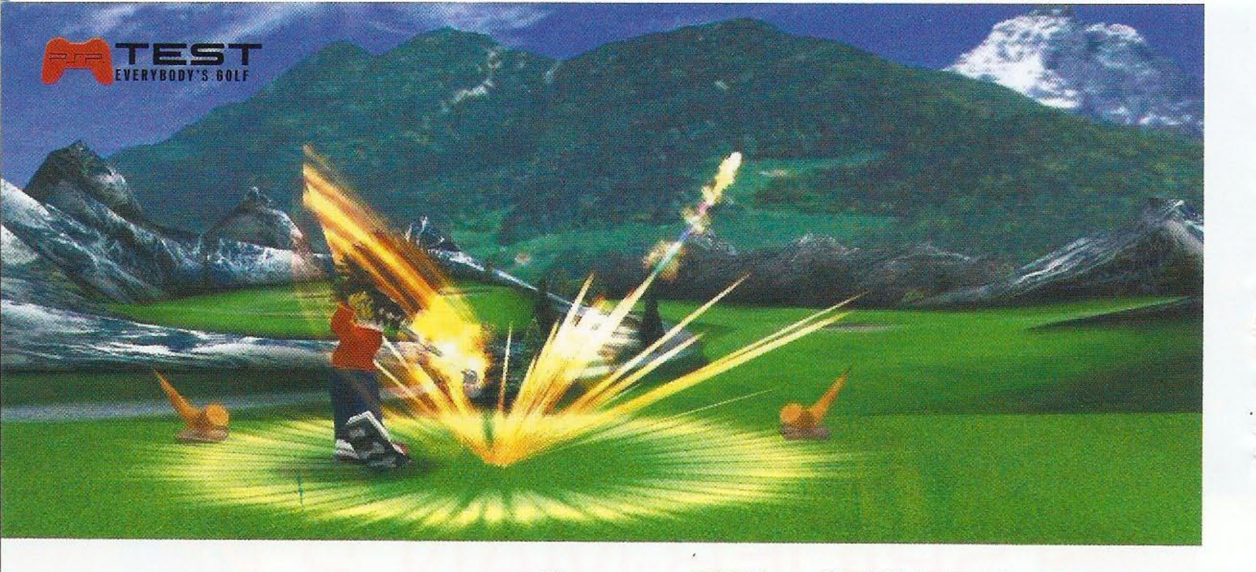
El superhéroe más cinematográfico de los últimos tiempos da el salto a la portátil de **Sony** con un título que mezcla el desarrollo lineal de las entregas para **PSone** y un motor gráfico que poco tiene que envidiar al de las últimas ediciones para **PlayStation 2**. Los 19 niveles del juego giran en torno al argumento de la película protagonizada por Tobey Maguire, Kirsten Dunst y Alfred Molina, aunque sus programadores han ampliado su desarrollo con niveles que poco tienen que ver con el filme, y han añadido nuevos jefes como Mysterio, Shocker, Rhino y El Buitre. El *engine* 3D de ***Spider-Man 2*** presenta un nivel algo reducido de polígonos en pantalla, pero unas texturas de una calidad que no hemos podido apreciar en ningún otro juego para **PlayStation Portable**; además, los efectos de iluminación y reflejos (especialmente los de las ventanas de los edificios) resultan impresionantes en la pantalla de **PSP**. Si bien su desarrollo te obligará a cumplir ciertos objetivos en cada misión, **Vicarious Visions** ha dotado al programa de un sistema de adquisición de nuevos movimientos (doble salto, nuevas técnicas, *combos* más largos...) para hacerlo más variado y dotar a la aventura cierto nivel de personalización. Para ser uno de los primeros títulos de **PSP**, ***Spider-Man 2*** presenta una calidad sorprendente. ■ ***Doc***

«AVENTURA, BEAT'EM-UP Y PLATAFORMAS EN PSP»



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
GÉNERO: AVENTURA/ BEAT'EM-UP
MULTIJUGADOR: NO
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
SALVAR PARTIDA: 320 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 59,99 EUROS







EVERYBO

Sony consigue un genial «hoyo en uno»



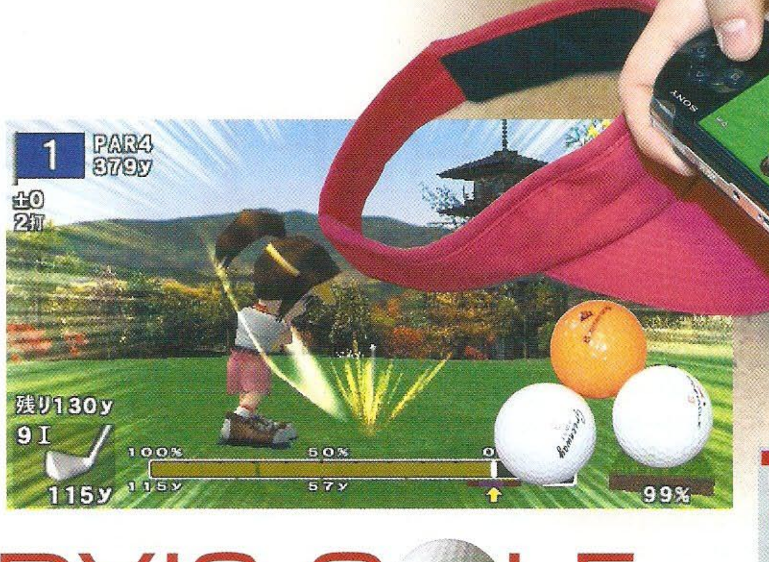
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CLAP HANZ
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: DEPORTIVO
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 800 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

A todos nos parecía muy extraño que un «simulador» deportivo como ***Everybody's Golf***, aparecido en Japón junto a **PSP**, fuera el título más vendido para la portátil de **Sony**; hasta que jugamos a la maravilla de **Clap Hanz**. Los antiguos programadores de **Camelot** vuelven a representar, como hicieron en **PSone** y **PS2**, el tranquilo deporte del golf de un modo desenfadado y original, con un control muy intuitivo y varias novedades que engancharán tanto a los aficiona-









DY'S GOLF

dos al deporte «real» como a los seguidores de la saga *Everybody's Golf*. La aparente simplicidad de su desarrollo y su control, fácil de aprender pero difícil de controlar, convierten al título de **Clap Hanz** en el idóneo para disfrutar en una consola portátil, que además incluye ciertos detalles inéditos en la serie que harán que no saques el UMD de tu **PSP** durante meses. Unido a la divertida sucesión de hoyos en sus seis diferentes campos, ***Everybody's Golf*** tiene la posibilidad de personalizar el aspecto de nuestros personajes con todo tipo de objetos y complementos, así como conseguir nuevos palos, pelotas y personajes de diferentes características a medida que completamos los escenarios. Si te gusta recordar tus mejores golpes, el juego ofrece la «auto-grabación» de todos los hoyos ganados con un golpe desde fuera del *green*, así como un diario que se actualiza con los cambios más importantes en el desarrollo del juego (nuevo campo conseguido, nuevos golfistas, etc.). Técnicamente, ***Everybody's Golf*** presenta un motor simple pero muy efectivo, que se mueve sin problemas en este *hardware* y presenta vistosos efectos de iluminación. Además, la física y el comportamiento de la bola en los diferentes terrenos y golpeada de distintas formas es lo más realista que hemos visto en mucho tiempo (menos cuando se utiliza un golpe especial). ■ ***Doc***

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Everybody's Golf es, sin duda alguna, el título más divertido y adictivo para PlayStation Portable.

[-] El juego de Clap Hanz siempre gastará tu batería... ¡porque no podrás dejar de jugar en horas!

8.2 GRÁFICOS: El engine representa a la perfección la física de cada golpe. Es suave y muestra unos geniales efectos de iluminación.

8.5 AUDIO: Su BGM es pegadiza y relajante. Los sonidos de los golpes y la voz del caddie indican tu progresión en el juego.

9.0 JUGABILIDAD: Su intuitivo control y su adictivo desarrollo hacen del juego uno de los mejores del catálogo de PSP.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)

■ Podrás dar un efecto «imposible» a tus golpes con el personaje y la secuencia de pad adecuada





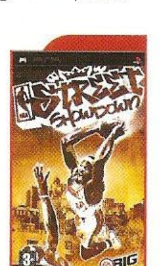




NBA STREET SHOWDOWN

EA Sports BIG potencia el espectáculo de la NBA

La espectacularidad que ha caracterizado siempre a los títulos de **EA Sports BIG** se traslada en esta ocasión a la portátil de **Sony**, con la adaptación de uno de los mayores éxitos de **EA**, *NBA Street Showdown*. El título presenta un sistema de juego basado en 3 contra 3 en el que prima la espectacularidad y la rapidez en el juego, con salvajes mates que desafían todo tipo de leyes físicas y un sistema de puntuación que, normalmente, convierte en ganador al primer equipo en llegar a 11 puntos (cada canasta vale un punto, dos si se anota desde la línea de 6,25). Junto a un sistema de juego simple, rápido y adictivo, encontraremos un completísimo modo llamado «Rey de las Pistas», que consistirá en crear a nuestro propio personaje y evolucionar sus características venciendo en todas las canchas del programa (nada menos que 15). Como de costumbre, **EA Sports BIG** es una vez más sinónimo de jugabilidad, adicción y diversión pura y dura. ■ ***Doc***



COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
DESARROLLADOR: EA CANADA
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: DEPORTIVO
MULTIJUGADOR: 1-4 PARTY PLAY 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: INGLES-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 352 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] NBA Street es una maravilla técnica. Su perspectiva del básquet resulta divertida y muy adictiva.

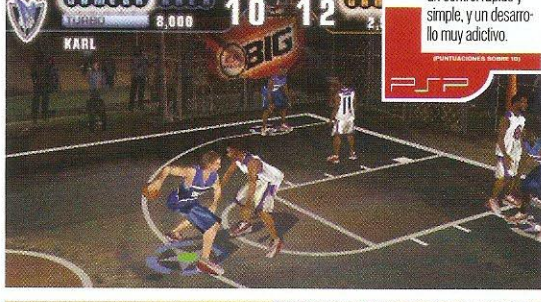
[-] La dificultad «vengativa» de la CPU llega a ser desesperante en algunos partidos.

8.8 **GRÁFICOS:** Si no fuera por su resolución, sería imposible diferenciar entre una pantalla de la versión PS2 del juego y otra de PSP.

8.9 **AUDIO:** Junto a las divertidas voces del comentarista, encontraremos una banda sonora «hip-hopera» de auténtico lujo.

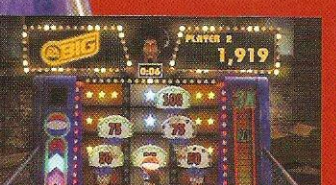
8.7 **JUGABILIDAD:** NBA Street Showdown presenta un control rápido y simple, y un desarrollo muy adictivo.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)





■ **Para avanzar en el juego y ganar los partidos será esencial potenciar a nuestro jugador de una forma inteligente y equilibrada**



EXTRAS VARIADOS

Junto a los modos típicos como multijugador a través de *Wi-Fi* (4 jugadores), el modo Partido Rápido y el Rey de las Canchas, ***NBA Street Showdown*** incluye los divertidos *Arcade Shootout* y *Shoot Blocker*.

SMART BOMB

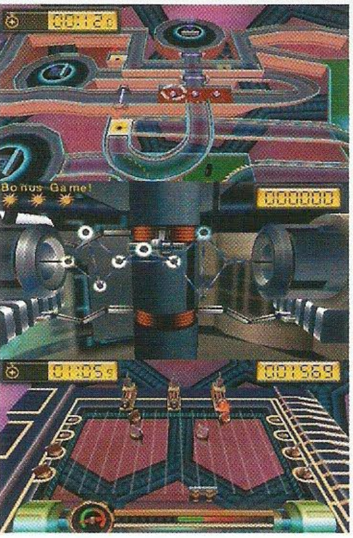
Tres, dos, uno... ¡Boom!



COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: CORE DESIGN
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: PUZZLES
MULTIJUGADOR: 1-4 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: 64 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

Sofisticados circuitos electrónicos, laberintos de cables de colores... Tu misión será convertirte en el mejor TEDAX de todos los tiempos. Abre tu mente y mantén los nervios de acero, porque en ***Smart Bomb*** te esperan más de 150 *puzzles* inspirados en las entrañas de una bomba. En el modo *Arcade* se abre un amplio abanico de pruebas que tendrás que ir superando para ir activando nuevos retos y más modos de juego, como Desafío y Especial. Así, en la modalidad Historia podrás seguir un «interesante» argumento (ya que está doblado al castellano) en el que deberás ponerte a las órdenes del Coronel Cage para neutralizar la amenaza de los terroristas. Tu misión será desactivar bomba tras bomba. Es curioso que un juego de *puzzles* tenga una historia tan desarrollada, pero sinceramente tanta «palabrería» aburre... ■ ***Anna***

«UN TOTAL DE 150 ROMPECABEZAS QUE RESOLVER EN TIEMPO LÍMITE»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Tantos puzzles, de diversas formas y planteamientos, rara vez se reúnen en un título.

[-] Para un rato el título de Proein entretiene, pero termina agotando tanta resolución de rompecabezas.

8.0 GRÁFICOS: Tableros algo esquemáticos sin elementos ni texturas que llamen la atención. Lo mejor son las explosiones.

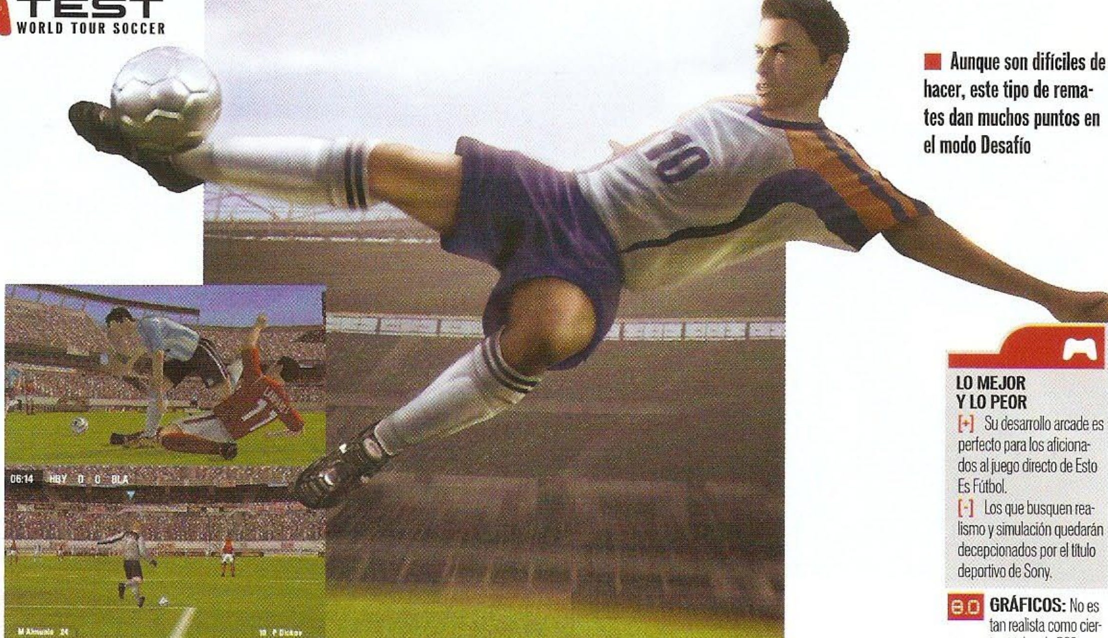
8.4 AUDIO: Es un detalle que el modo Historia halla sido doblado al castellano. La BSO pasa totalmente desapercibida.

8.5 JUGABILIDAD: Hay una amplia variedad de puzzles con diferentes mecánicas de juego. Unos son sencillos y otros muy complicados.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)



■ **Para desactivar este circuito deberás mover los espejos para que, reflejándose de unos a otros, el láser llegue al otro extremo**



Aunque son difíciles de hacer, este tipo de remates dan muchos puntos en el modo Desafío

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo arcade es perfecto para los aficionados al juego directo de Esto Es Fútbol.

[-] Los que busquen realismo y simulación quedarán decepcionados por el título deportivo de Sony.

8.0 **GRÁFICOS:** No es tan realista como ciertos títulos de PS2 (FIFA, PES), pero se mueve como pocos títulos creados para PlayStation Portable.

8.7 **AUDIO:** El título de Sony incluye comentarios en castellano, aunque la banda sonora adorna únicamente algunos menús.

7.6 **JUGABILIDAD:** Aunque ofrece varios modos de juego, su limitada jugabilidad y desesperante dificultad le restan enteros.

(PUNTUACIONES SOBRE 10)



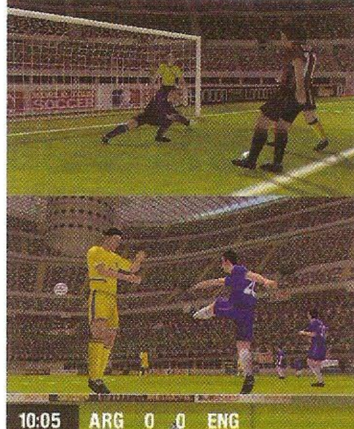
COMPAÑÍA:
SONY C.E.
DESARROLLADOR:
SONY C.E. STUDIOS LONDON
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
GÉNERO:
DEPORTIVO
MULTIJUGADOR:
1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA:
736 KB
LANZAMIENTO:
1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

WORLD TOUR SOCCER

Esto también es fútbol

Los creadores de la saga *Esto Es Fútbol* convierten su última entrega para **PlayStation 2** en un simulador deportivo portátil, que al igual que las versiones para la 128 *bits* de **Sony** está más cerca de la diversión *arcade* pura que de la simulación. Gobernado por un motor gráfico muy suave y detallado (aunque con unas animaciones algo irreales), el título de **Sony** presenta, entre los típicos modos de juego (Torneo, Juego Rápido, etc.) un modo desafío en el que tendremos que hacernos con una determinada cantidad de puntos a través de robos de balón, buenos pases y remates imposibles. Su desarrollo *arcade* es el que, en los niveles de dificultad altos, reduce drásticamente su jugabilidad, con un implacable acoso de los jugadores de la CPU (a los que no pitan muchas faltas). ■ ***Doc***

«WTS MUESTRA EL LADO MÁS ARCADE DEL FÚTBOL»



El modo desafío es lo más original del título de Sony



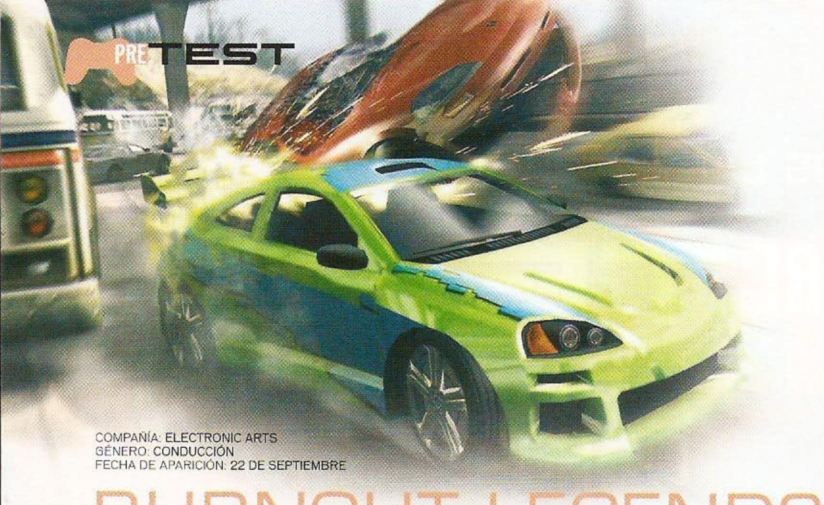
PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PRE TEST

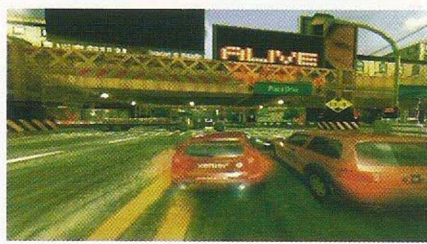
LA SEDUCCIÓN DEL FUTURO



- GTA: LIBERTY CITY STORIES
- PURSUIT FORCE
- BURNOUT LEGENDS
- DAXTER
- LOS SIMS 2
- MEDIEVIL RESURRECTION
- VIRTUA TENNIS WORLD TOUR
- F1 GRAND PRIX
- MONSTER HUNTER
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- Y'S THE ARK OF NAPISHTIM
- CODED ARMS
- COLIN MCRAE 05
- VIEWTIFUL JOE VFX
- FIRED UP
- METAL GEAR ACID 2
- MARVEL NEMESIS: LA REBELIÓN...
- APE ESCAPE ON THE LOOSE
- ¡Y MUCHOS MÁS!









Los choques contra el tráfico serán los momentos más espectaculares

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 22 DE SEPTIEMBRE

BURNOUT LEGENDS

Los reyes de la carretera

Después de tres entregas en las consolas de sobremesa, la saga de conducción extrema debuta en la portátil de **Sony** con un título que recoge los momentos más intensos de los mencionados capítulos. Así que ya sabéis lo que os espera: conducción muy *arcade* gracias a un sencillo manejo (nada de simulador), velocidades extremas y, si no conseguimos evitarlo, espectaculares choques contra el omnipresente tráfico que habita los circuitos. Los nuevos modos de juego, como la competición a través de *Wi-Fi*, añadirán profundidad a uno de los títulos más impactantes.



COMPAÑÍA: KONAMI
GÉNERO: ESTRATEGIA
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006

METAL GEAR ACID 2

Con una primera entrega que comentamos en este número, Kojima vuelve a **PSP** con la secuela de este particular juego de estrategia basado en el uso de cartas. Los gráficos harán uso de la técnica de *cell-shading*.

GUILTY GEAR JUDGEMENT

COMPAÑÍA: MAJESCO • GÉNERO: LUCHA
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006

El *beat'em-up* uno contra uno contará con un nuevo exponente gracias a este título que recoge a veinte de los luchadores de anteriores entregas y un nuevo modo de juego con *scroll* horizontal tipo *Golden Axe*.





COMPAÑÍA: KONAMI • GÉNERO: SHOOTER 1ª PERSONA
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

CODED ARMS

Poco queda para la aparición de este juego de disparos en primera persona ambientado en un mundo virtual, donde todo tipo de máquinas serán tus enemigos. Incluirá una modalidad multijugador competitiva.





MARVEL NEMESIS: LA REBELIÓN DE...

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS • GÉNERO: LUCHA
FECHA DE APARICIÓN: 20 DE OCTUBRE DE 2005

Los Imperfectos, una nueva raza de malignos con poderes creados por **Marvel** se enfrentarán a los superhéroes más conocidos de los cómics en este título de lucha. No faltarán *Spiderman*, Lobezno..





Se incluirán dos modos de juego: Exhibición y Torneo

COMPAÑÍA: SEGA
GÉNERO: DEPORTIVO
FECHA DE APARICIÓN:
OTOÑO 2005

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

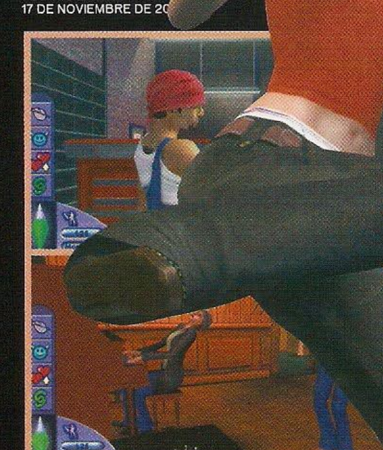
Uno de los mejores simuladores de tenis de toda la historia llegará a **PSP** conservando intacta toda su jugabilidad y con un plantel de 14 estrellas de la raqueta. Además, podremos crear la nuestra propia y lanzarla a la fama.

LOS SIMS 2

Lleva a tus criaturas a cualquier parte

Tras arrasar en PC el año pasado, las criaturas virtuales de **Maxis** darán el salto a las consolas. La versión para **PSP** contará con una línea argumental totalmente nueva, e incorporará las conocidas novedades como la intervención de la herencia genética a la hora de crear descendencia. Además, las opciones de personalización de personajes serán mayores que nunca, pudiendo hacerlo a nuestra imagen y semejanza. Y para los que odien el puntero, los *Sims* se controlarán directamente con el *stick* analógico de **PSP**.

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ART[S]
GÉNERO: SIMULADOR SOC[IAL]
FECHA DE APARICIÓN:
17 DE NOVIEMBRE DE 20[05]







MEDIEVIL RESURRECTION

COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: ARCADE
FECHA DE APARICIÓN: 1 DE SEPTIEMBRE

El barón de Fortesque también hará una visita a la nueva consola de **Sony** muy pronto. Creado por el estudio de programación de **Sony** en Cambridge, su aspecto será similar al de las dos entregas de **PSone**, aunque el motor gráfico será bastante superior. Una gran aventura en tercera persona en la que arma blanca en mano nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas del «Más Allá».

Los entornos de fantasía inspirados en «Pesadilla Antes De Navidad» volverán a hacer acto de presencia

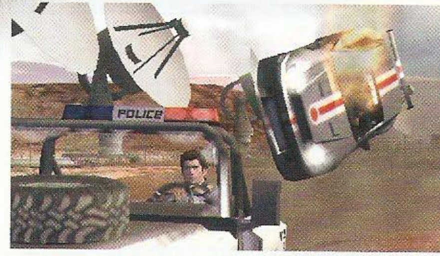
COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN/CONDUCCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

PURSUIT FORCE

Acción a doscientos kilómetros por hora

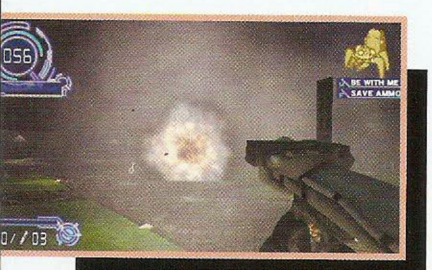
Uno de los títulos más esperados por los usuarios de **PSP**, creado por los estudios **BigBig**, llegará a nosotros antes de que acabe el año. Encarnando a un policía novato, entraremos en una unidad especial de la policía, que da nombre al juego. Una gigantesca ciudad, llena de carreteras y autopistas será el escenario de nuestros esfuerzos por conseguir encarcelar a cinco bandas de delincuentes. Para ello podremos pilotar una gran variedad de vehículos, desde coches a motos e incluso un helicóptero, mientras mantenemos arriesgadas persecuciones a gran velocidad. Saltar de vehículo en vehículo en plena marcha, disparar con todo tipo de armas y realizar trompos serán maniobras a las que tendremos que acostumbrarnos.







El espíritu del mítico Chase HQ regresa en este frenético arcade



COMPAÑÍA: ATARI • GÉNERO: SHOOTER 1ª PERSONA
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

GHOST IN THE SHELL: S.A.C.

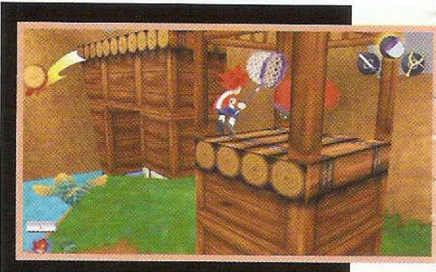
Tras la versión para **PS2** de esta mítica serie de *anime* del maestro Shirow, los japoneses de **Cavia** se encuentran desarrollando su homónima para **PSP**. La mayor novedad reside en que ahora la perspectiva es en primera persona, y podremos controlar tanto a la protagonista femenina como al popular tanque.

BOMBERMAN PUZZLE

COMPAÑÍA: HUDSON SOFT • GÉNERO: PUZZLE
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

La primera aparición del mítico «artificiero» de **Hudson Soft** se alejará de lo que nos tiene acostumbrados. En esta ocasión estamos frente a un juego de *puzzle* en toda regla, que mezcla elementos de clásicos como *Tetris* o *Puyo Puyo*. Además, incluirá un modo para dos jugadores.





COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: PLATAFORMAS
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

Tras divertirnos con sus alocados minijuegos, la saga *Ape Escape* volverá a las plataformas con este *remake* del clásico de **PSone**. Encuentra y captura a los 200 monos en veinte niveles de acción desenfadada.

FIRED UP

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN/CONDUCCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Los estudios londinenses de **Sony** lanzarán próximamente esta especie de evolución del concepto de *Twisted Metal*, aunque con un completo modo Historia. Vehículos armados hasta los dientes se enfrentan en entornos urbanos.



BOUNTY HOUNDS

COMPAÑÍA: NAMCO • GÉNERO: ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Namco presenta un título totalmente original dentro de su línea de lanzamientos para **PSP**. Un cazarrecompensas espacial se enfrenta a todo tipo de hordas de criaturas en este *shooter* en tercera persona.





MONSTER HUNTER

COMPAÑÍA: CAPCOM • GÉNERO: AVENTURA/RPG
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

Tras pasar por **PlayStation 2** llega a **PSP** este original título que mezcla elementos de aventura, acción y RPG. Conviértete en el mejor cazador, colabora con otros tres para conseguir la pieza más preciada y mejora tu equipamiento.





F1 GRAND PRIX

Sigue la temporada de la Fórmula 1

COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 1 DE SEPTIEMBRE

Ahora que Alonso se ha convertido en el líder indiscutible de la Fórmula 1, nada mejor para revivir las batallas sobre el asfalto que este simulador desarrollado por **Traveller's Tales**. Partiendo de la versión para su «hermana mayor», nos encontraremos con los 18 circuitos oficiales (incluido el nuevo de Turquía) y los diez equipos que participan con sus veinte pilotos. Siete modalidades de juego diferentes para todos los gustos y la posibilidad de disputar carreras contra otros siete amigos son sus bazas.





DAXTER

COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006

Por fin contará con una aventura en solitario

El inefable compañero de Jak ha sido el elegido por los estudios americanos *Ready At Dawn* (en colaboración con **Naughty Dog**, creadores de la saga original) para protagonizar un desenfadado *arcade* de plataformas. La historia se sitúa al comienzo de *Jak II*, cuando el pequeño y malhablado animal debe rescatar a su compañero (secuencia que aparecía en el juego). Sus propias características físicas harán que el desarrollo sea mucho más ágil y rápido, y además podrá utilizar todo tipo de «inventos».



Daxter podrá emplear varios utensilios para deshacerse de todos los rivales

DEATH JR.

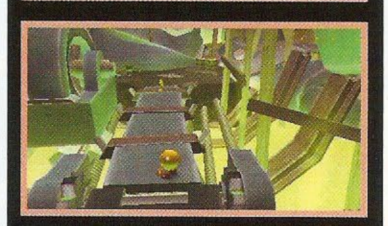
COMPAÑÍA: KONAMI • GÉNERO: PLATAFORMAS
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

Fue el primer juego del que vimos imágenes cuando **PSP** aún era un misterio, y tras varios retrasos los programadores de **Backbone Ent.** tienen casi acabado este título de plataformas de aspecto «mortal».





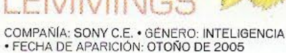




PAC-MAN WORLD 3

COMPAÑÍA: NAMCO
GÉNERO: PLATAFORMAS • FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

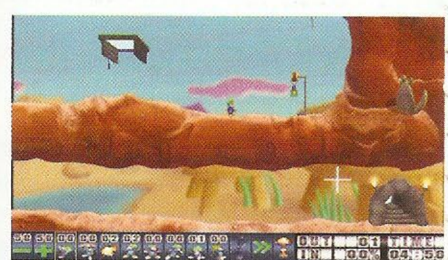
Blitz Games es la encargada de realizar la tercera entrega de este *arcade* de plataformas protagonizado por el héroe de **Namco**. Como novedad en esta entrega podremos controlar a los fantasmas rivales.



LEMMINGS

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: INTELIGENCIA
• FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

Vuelven los seres más adorables, simpáticos y suicidas del mundo. Sólo con tu ayuda podrán librarse de una muerte segura. Además, podrás diseñar tus propios niveles y compartirlos con toda la comunidad.





WRC

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: CONDUCCIÓN FECHA DE APARICIÓN: 1 DE SEPTIEMBRE

El simulador oficial del Mundial

La versión para **PSP** de uno de los juegos de conducción más exitosos de **PlayStation 2** contará con grandes novedades. Entre ellas podemos destacar el hecho de que hasta ocho vehículos puedan coincidir en carrera, ya sea en la modalidad para un jugador o en las competiciones vía *Wi-Fi* para un máximo de ocho participantes. La recreación de los daños será espectacular.

COLIN MCRAE 05

La elección de todo un experto

COMPAÑÍA: CODEMASTERS GÉNERO: CONDUCCIÓN FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Y como el gran rival del simulador oficial **Codemasters** lanzará una versión de su aclamado título «asesorado» por el campeón del mundo. Hasta treinta vehículos diferentes de varios tipos (rally, 4WD, prototipos) y una modalidad Carrera muy profunda, junto con las opciones de multijugador serán algunas de sus bazas más importantes.

El juego de conducción de Codemasters también en la portátil de Sony

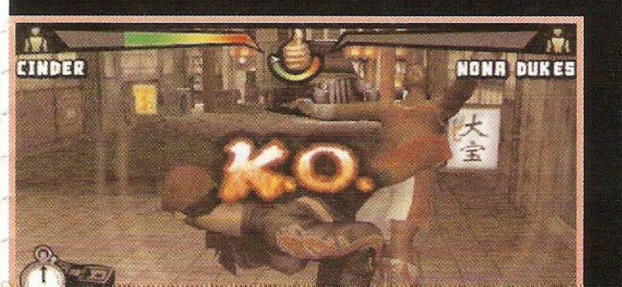


Dispondrá de modalidades tanto para un solo jugador como multiplayer

THE CON

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: LUCHA FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Anunciado hace pocas semanas y ni siquiera presentado en el pasado **E3**, se trata de uno de los títulos más «misteriosos» del catálogo de **PSP**. Sólo sabemos que consiste en un juego de lucha callejera y que podrán participar varios jugadores con un único UMD.



VIEWTIFUL JOE VFX

COMPAÑÍA: CAPCOM GÉNERO: ARCADE FECHA DE APARICIÓN: PRINCIPIOS DE 2006

El héroe más «clásico» de **Capcom** contará con una nueva incursión en la nueva portátil de **Sony**. El particular estilo gráfico *cell-shading* volverá a ser utilizado para plantear un desarrollo bidimensional en el que los saltos, los *combos* y el uso de los poderes para alterar el tiempo de Joe y su novia serán los protagonistas. La trama girará en torno a la producción de una película de acción.







SOCOM: FIRETEAM BRAVO

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: SHOOTER
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



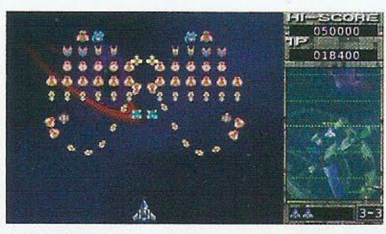
TENCHI NO MON

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2005



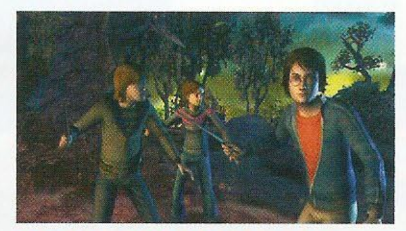
TENCHU SHINOBI TAIZEN

COMPAÑÍA: FROM SOFTWARE • GÉNERO: ACCIÓN/SIGILO FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

COMPAÑÍA: NAMCO • GÉNERO: RECOPILACION
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS • GÉNERO: AVENTURA
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005



TWISTED METAL: HEAD ON

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



LEGEND OF HEROES 2

COMPAÑÍA: BANDAI • GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



FREE RUNING

COMPAÑÍA: EIDOS • GÉNERO: DEPORTIVO
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



■ Un juego de rol de corte muy clásico

COMPAÑÍA: KONAMI • GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Y'S: THE ARK OF NAPISHTIM

Se trata de una de las sagas de RPG menos conocidas por estos lares, pero pronto podremos disfrutar de su clásica jugabilidad en la línea de *Alundra* o *Zelda*. Sencillo en apariencia, nos cuenta la historia de un joven guerrero que llega a un nuevo mundo.

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Una ciudad entera en la palma de tu mano

Uno de los secretos mejor guardados de **PSP** por fin ha sido revelado. La versión para esta consola de la exitosa saga de **Rockstar** será, finalmente, muy similar tanto en mecánica como en aspecto gráfico a lo visto en **PlayStation 2**. De hecho, la ciudad en la que se desarrolla el título será la misma que la de *GTA III*, aunque los hechos tendrán lugar tres años antes. Asumiremos el rol de Tony Cipriani, que ya aparecía en el juego citado como uno de los personajes secundarios de la trama. Un delincuente bien conocido por todas las bandas de la ciudad (italianos y chinos) que regresa tras un periodo de exilio forzoso. El desarrollo seguirá consistiendo en una serie de misiones que conllevarán todo tipo de acciones delictivas y esa mezcla de conducción y acción a la que nos tiene acostumbrados la serie. Las mejoras jugables introducidas en *San Andreas* también serán incluidas, como el sistema de puntería o el control de los vehículos, amén de todos los encargos «secundarios» típicos.



COMPAÑÍA: ROCKSTAR
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

El protagonista deberá abrirse camino entre el «hampa» de la ciudad

[TRUCOS PSP]

Te desvelamos los trucos de los mejores juegos para PSP. Cómo conseguir todos los coches, desbloquear personajes ocultos, acceder a todas las fases... Toma nota y a jugar sin complicaciones

SPIDER-MAN 2

Selección de nivel
Una vez que has completado el juego, empieza otra partida con el nombre FLUWDEAR y el menú de selección de nivel estará disponible.

DARKSTALKERS CHRONICLE

Cambiar el color de un escenario
Durante la selección de pantalla en los modos Training o Versus, mantén pulsado Start cuando elijas el escenario.

Menú de Opciones EX
En el menú principal, mantén pulsado L mientras entras en Option

Personajes ocultos

Desbloquear a Marionette
En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre la interrogación y pulsa Start siete veces. Después pulsa cualquier puño o patada.

Desbloquear a Shadow
En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre la interrogación y pulsa Start cinco veces. Después pulsa cualquier puño o patada.

Desbloquear a Oboro Bishamon
En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre Bishamon y, manteniendo pulsado Start, pulsa cualquier puño o patada.





NFS
UNDERGROUND RIVALS

En este juego hay cuatro coches desbloqueables. Para añadirlos a tu Pocket Garage tendrás que ganar antes el duelo contra el jefe que lo lleva. Dependiendo del nivel y del coche que conduzcas te enfrentarás a un jefe diferente. Tendrás que ganar varios duelos a cada boss para poder quedarte con el coche.

1969 Dodge Charger
Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Pro con un coche japonés.

Chevrolet Corvette Z06
Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Master con un coche japonés.

Nissan Skyline R34 GTR
Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Master con un coche americano.

Subaru Impreza WRX Sti
Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Pro con un coche americano.

WIPEOUT PURE

Barrel-Roll
Mientras estés en el aire, después de hacer un salto, pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha y ejecutarás esta maniobra que te proporcionará aceleración extra en tu aterrizaje.

Equipo Medievil
Consigue más de 70 medallas de oro.

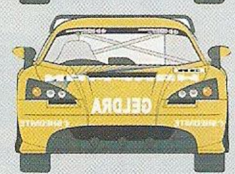
Nuevos circuitos
Desbloquea nuevas pistas consiguiendo una medalla y superando un determinado número de zonas: Mallavol: supera 25 zonas en Pro T020. Coridon 12: supera 25 zonas. Mallavol, Syncopia: supera 30 zonas en Coridon 12.

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2 REMIX

Desbloquear al Tony Hawk de Tony Hawk's Pro Skater
En las opciones del juego ve a la sección de trucos e introduce BIRDMAN como código. Tendrás disponible la versión clásica de Tony Hawk dentro del menú de personajes secretos que verás en la pantalla de selección de personaje.

Equilibrio perfecto en los grinds
En las opciones del juego ve a la sección de trucos e introduce TIGHTROPE como código. Podrás activar esta opción durante el juego (en el menú de trucos).





RIDGE RACER

Nitro infinito
En la última pantalla antes de la carrera, deja pulsado Select (válido en las carreras de un solo jugador o en Time Attack).

Modo espejo
Cuando elijas circuito deja pulsado Select (válido en las carreras de un solo jugador o en Time Attack).
Desbloquea intros de otras versiones y galerías de imágenes:

Intro de Ridge Racer 4
Supera la carrera EX 33

Intro de Ridge Racer 5
Supera la carrera EX 34

Vídeo-Demo del E3 de Ridge Racer 2004
Supera la carrera EX 35

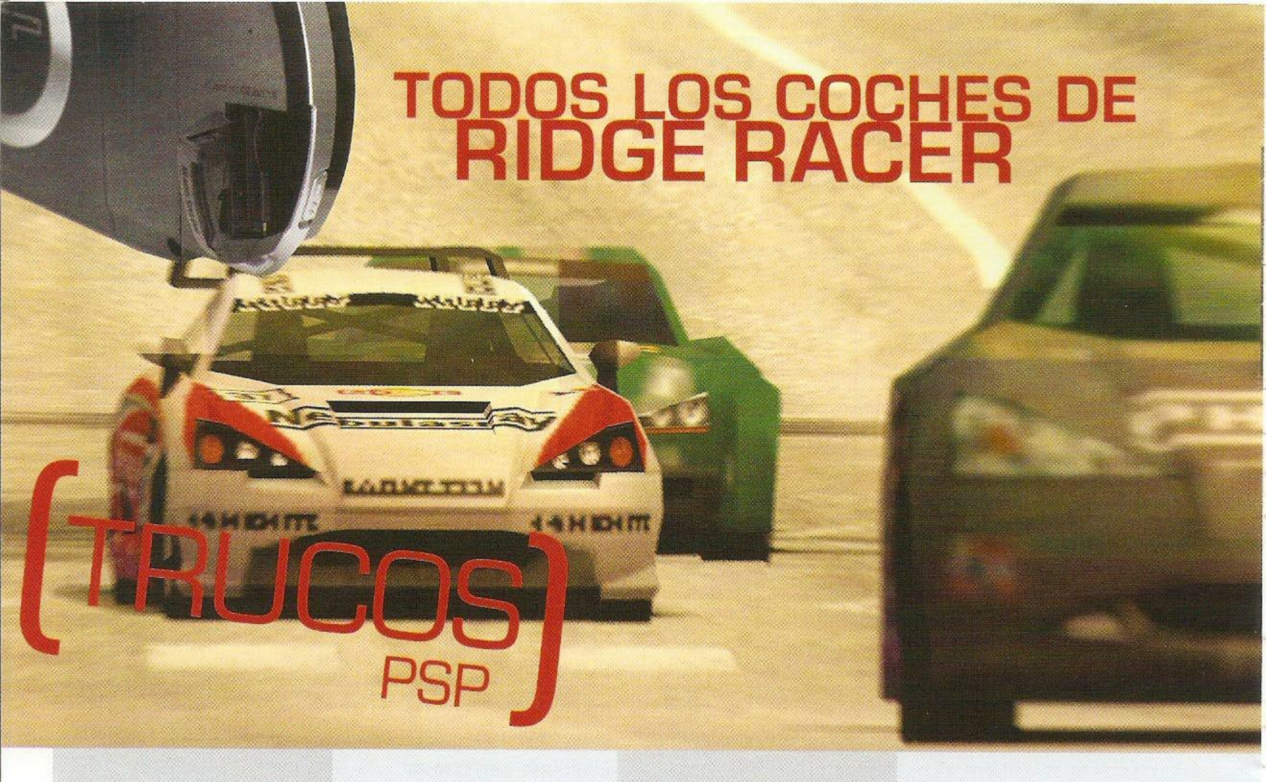
Intro de Rave Racer (Arcade)
Supera la carrera EX 36

Colección de Diseños 1
Supera la carrera EX 37

Colección de Diseños 2
Supera la carrera EX 38

Colección de Diseños 3
Supera la carrera EX 39

TODOS LOS COCHES DE RIDGE RACER



TIPO 1

SKYKID FIERA Type-S
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 219 Km/h.
Desbloqueo: Disponible

TOYPOP PROPHETIE Type-S
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 219 Km/h.
Desbloqueo: Disponible

GOOD LUCK BAYONET Type-S
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 219 Km/h.
Desbloqueo: Disponible

WARPMAN FIERA Type-R
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 221 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 25

PHELIOS PROPHETIE Type-R
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 221 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 27

ORDYNE BAYONET Type-R
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 221 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 26

NAVIWAY FIERA Type-Z
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 223 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 22

GROBDA PROPHETIE Type-Z
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 223 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 28

BAKUTOTSU BAYONET Type-Z
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 223 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 31

TIPO 2

PHELIOS ABEILLE Type-S
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 238 Km/h.
Desbloqueo: Carrera BASIC 01

NEBULASRAY ESPERANZA Type-S
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 239 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 02

SHEONITE BISONTE Type-S
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Max Sped: 240 km/h
Desbloqueo: C. BASIC 03

BAKUTOTSU ABEILLE Type-R
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 240 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 27

GALAXIAN ESPERANZA Type-R
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD



Vel. Máxima: 241 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 24

BACURA BISONTE Type-R
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 242 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 16

ORDYNE ABEILLE Type-Z
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 242 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 28

STARLUSTER ESPERANZA Type-Z
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 243 km/h
Desbloqueo: Carrera EX 29

ANDORGENESIS BISONTE Type-Z
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 244 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 32

TIPO 3

BACURA FATALITA Type-S
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 260 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 04

STARLUSTER EO Type-S
Fabricante: Himmel (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 260 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 05

GAMP RAGGIO Type-S
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 260 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 06

DEROTA FATALITA Type-R
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 262 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 16

GALAGA EO Type-R
Fabricante: Himmel (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 262 Km/h.
Desbloqueo: C. PRO 17

ANDORGENESIS RAGGIO Type-R
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 262 km/h
Desbloqueo: Carrera PRO 18

GAMP FATALITA Type-R
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 264 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 32

GAPLUS EO Type-Z
Fabricante: Himmel (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 264 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 30

GIL&KI RAGGIO Type-Z
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 264 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 23

TIPO 4

GOOD LUCK FIERA Type-S
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 301 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 08

SKY KID PROPHETIE Type-S
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 299 Km/h.
Desbloqueo: C. BASIC 07

8 BAYONET Type-S
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 301 km/h
Desbloqueo: C. BASIC 09

PHOZON FIERA Type-R
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 303 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 25

NEBULARSRAY PROPHETIE Type-R
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 301 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 27





QUOX'S BAYONET Type-R
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 303 km/h
Desbloqueo: Carrera EX 26

F/A RACING FIERA Type-Z
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 305 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 22

DIGDUG PROPHETIE Type-Z
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 303 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 28

BARADUKE BAYONET Type-Z
Fabricante: Danver (EE.UU.)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 305 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 31

TIPO 5

QUOX'S ABEILLE Type-S
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 315 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 10

GALAXIAN ESPERANZA Type-S
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 314 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 11

TOROID BISONTE Type-S
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 316 km/h
Desbloqueo: Carrera PRO 12

WARPMAN ABEILLE Type-R
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 317 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 27

GALAGA ESPERANZA Type-R
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 316 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 24

GAMP BISONTE Type-R
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 318 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 16

MAPPY ABEILLE Type-Z
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 319 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 28

BOSCONIAN ESPERANZA Type-Z
Fabricante: Gnade (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 318 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 29

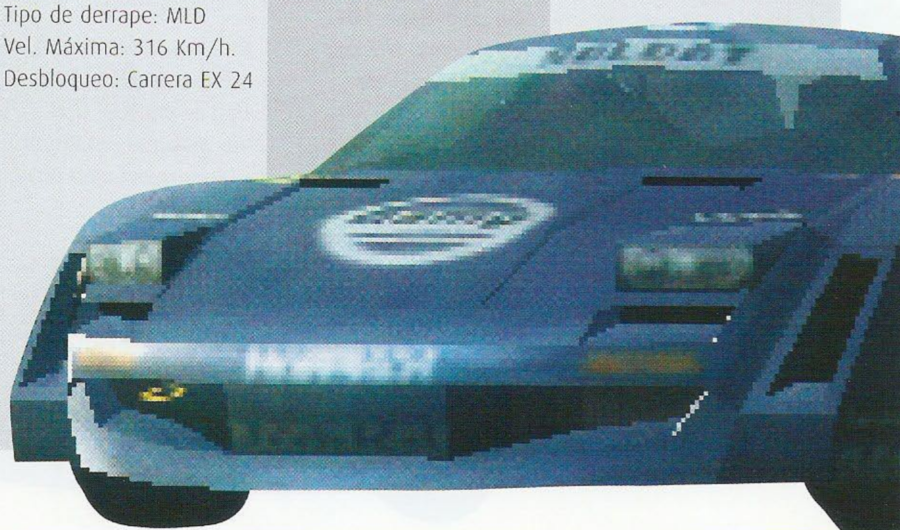
SOLVALOU BISONTE Type-Z
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 320 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 32

TIPO 6

SOLVALOU FATALITA Type-S
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 331 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 14

NEBULASRAY EO Type-S
Fabricante: Himmel (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 329 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 13

BACURA RAGGIO Type-S
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 331 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 15





GROBDA FATALITA Type-R
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 333 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 16

BOSCONIAN EO Type-R
Fabricante: Himmel (ALE)
Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 331 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 17

HYPER KNIGHT RAGGIO Type-R
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 333 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 18

ANDORGENESIS FATALITA Type-Z
Fabricante: Assoluto (ITA)
Tipo de derrape: STD
Vel. Máxima: 335 Km/h.
Desbloqueo: Carrera EX 32

GALAXIAN EO Type-Z
Fabricante: Himmel (ALE)

Tipo de derrape: MLD
Vel. Máxima: 333 km/h
Desbloqueo: Carrera EX 30



DRUAGA RAGGIO Type-Z
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: DYN
Vel. Máxima: 335 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 23

ESPECIALES

ANGELUS «ÁNGEL»
Fabricante: Kamata (JAP)
Tipo de derrape: SPL
Vel. Máxima: 248 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 20

CRINALE «DEVIL»
Fabricante: Soldat (ITA)
Tipo de derrape: SPL
Vel. Máxima: 350 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 19

PAC-MAN
Fabricante: Namco
Tipo de derrape: SPL
Vel. Máxima: 351 Km/h.
Desbloqueo: Carrera PRO 21

NEW RALLY-X
Fabricante: Namco
Tipo de derrape: SPL
Vel. Máxima: 350 Km/h.
Desbloqueo: 50.000 puntos en el minijuego de Rally-X y Carrera PRO 18.

LUMINES

Personajes desbloqueables
Personaje 23: Consigue 50 «borrados" en Time Attack 60.
Personaje 24: Consigue 150 «borrados» en Time Attack 180.
Personaje 25: Consigue 250 «borrados» en Time Attack 300.
Personaje 38: Consigue 500 «borrados» en Time Attack 600.
Personaje 39: Supera el Nivel 1 en Vs. CPU.
Personaje 40: Supera el Nivel 2 en Vs. CPU.
Personaje 41: Supera el Nivel 3 en Vs. CPU.
Personaje 42: Supera el Nivel 4 en Vs. CPU.
Personaje 43: Supera el Nivel 5 en Vs. CPU.
Personaje 44: Supera el Nivel 6 en Vs. CPU.
Personaje 45: Supera el Nivel 7 en Vs. CPU.
Personaje 46: Supera el Nivel 8 en Vs. CPU.
Personaje 47: Supera el Nivel 9 en Vs. CPU.
Personaje 48: Supera el Nivel 10 en Vs. CPU.

METAL GEAR AC!D

Para conseguir nuevas cartas, introduce los siguientes códigos en «Contraseña» del Menú Principal:

JEHUTY
Desbloquea la carta de Jehuty de Zone Of The Enders.

KAREN
Desbloquea la carta de Karen Hojo de Policenauts.

MIKA
Desbloquea la carta de Mika Slayton de Snatcher.

VIPER
Desbloquea la carta de Viper de MGS de Game Boy Color.

XMEIGHT
Desbloquea la carta del XM8 (50 ATK, 60% hit, balas de 5.65mm, 6 disparos, 70% reacción, mueve seis espacios, causa Mareo y Quemaduras).

MERCURY

Bonus Stages
Consigue la puntuación más alta del tablero en cada uno de los escenarios para desbloquear el Bonus Stage de ese nivel.

LAS FECHAS CLAVE DE PSP

UN POCO DE HISTORIA...

13 DE MAYO DE 2003

PSP ya es oficial

Sony C.E. desvela los primeros datos sobre su nueva portátil: se llamará **PSP**, tendrá pantalla TFT y utilizará un nuevo formato de discos llamado UMD. Más allá del juego, ofrecerá entretenimiento «en cualquier sitio, en cualquier parte»... en palabras de Ken Kutaragi, «es el *walkman* del siglo XXI».



26 DE MARZO DE 2004

Sony muestra por primera vez un juego en movimiento

La Conferencia de Desarrolladores de Juegos (*Game Developers Conference*) es el escenario elegido por **Sony** para mostrar por primera vez el *software* de su portátil. Así, *Death Jr.* se convierte en el primer juego que se pudo ver funcionando en **PSP**.



11 DE MAYO DE 2004

Las especificaciones técnicas de PSP y su presencia en el E3

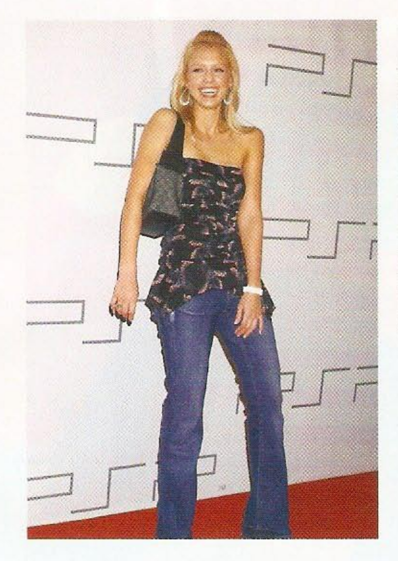
Sony hace público el cuadro completo de características técnicas de **PSP** y exhibe la máquina en el **E3**.

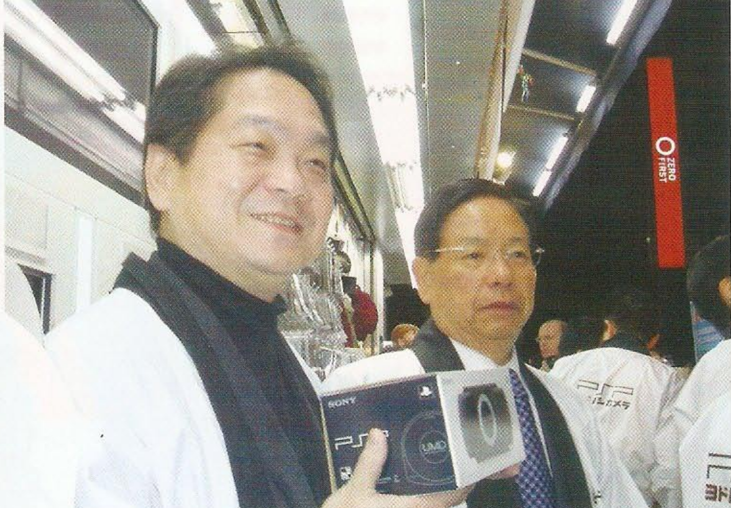
22 DE SEPTIEMBRE DE 2004

El software de PSP ya está listo. Kutaragi revela nuevos detalles

En el entorno del **Tokyo Game Show**, se confirma el lanzamiento japonés antes de 2005 y la capacidad de **PSP** de reproducir películas en formato UMD. Empiezan a darse a conocer los primeros títulos y **PSP** se convierte en el objeto de deseo de la feria nipona.







9 DE DICIEMBRE DE 2004

Tiene lugar la Presentación Oficial de PSP en Europa

Anticipándose al lanzamiento de la consola en Japón, Phil Harrison (vicepresidente de **Sony C.E.**) visita Europa para la primera presentación de **PSP** en el Viejo Continente.

12 DE DICIEMBRE DE 2004

La primera PSP sale a la venta en Japón

El lanzamiento japonés provoca gran expectación y enormes colas de aficionados deseosos de hacerse con lo último en tecnología portátil. El futuro ya ha llegado.

24 DE MARZO DE 2005

Norteamérica recibe a PSP en medio de una fiesta

Mientras las celebridades ofician el lanzamiento de **PSP** en una fiesta en West Hollywood, los estadounidenses de a pie corren a las tiendas en busca de su consola. Tan sólo dos días bastan para vender medio millón de unidades.

1 DE SEPTIEMBRE DE 2005

PSP a la venta en Europa

Este año los europeos tendremos un remedio perfecto para el síndrome post-vacacional: un completo *Value Pack* por sólo 249 Euros.



¡¡¡RESÉRVALA YA!!!

Acércate a tu establecimiento habitual y hazte con un cupón de reserva. Con él, tendrás un 25% de descuento en la compra conjunta de un juego y una película de **Sony**, y un código para conseguir el UMD-Vídeo de *Spider-Man 2*. Entérate de todos los detalles en...

www.reservatuconsola.com



UN NUEVO FORMATO

Junto con **PSP**, **Sony** presentó un nuevo formato del que es propietaria: el UMD o *Universal Media Disc*. Con la mitad de tamaño que un CD y más del doble de capacidad de almacenamiento, es el soporte ideal para la diversión portátil.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Dimensiones (mm.)	65 x 64 x 4.2
Diámetro del disco	60 mm.
Peso	10 gramos
Máxima Capacidad	1,8 GB (Una cara, doble capa)
Longitud de onda	660 mm. (Láser rojo)
Encriptación	AES 128 bits
UMD Audio	MP3 ATRAC3Plus PCM MPEG 4 AVC

¿QUÉ LE PONDRÁS?

BAZAR

Una colección de accesorios para convertir PSP en el dispositivo portátil más deseado del mundo





01.-HI-FI SYSTEM
Escucha tu PSP con este sistema de sonido estéreo de Brando.

02.-UMD STORAGE TOWER
Protege hasta 12 discos UMD Disc en esta torre de DragonPlus.

03.-GRIP CON ALIMENTADOR
Base para recargar la consola con la forma de un DualShock 2.

04.-CARGADOR SOLAR
Para recargar tu PSP hasta en los lugares más remotos.

05.-CAJAS PARA DISCOS UMD
Almacena con estilo tus discos UMD con estas cajas de colores.

06.-FUNDA PARA PSP
Una funda elegante y funcional para transportar PSP y juegos, de Joytech.

07.-CARGADOR Y FUNDA
Funciona como una segunda batería además de ser cargador.

08.-MEMORY STICK DUO
Imprescindibles para almacenar fotos, vídeos o música.

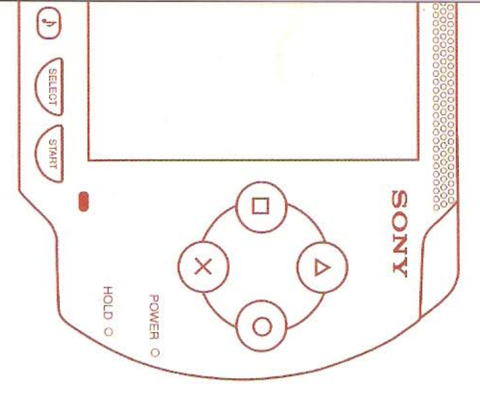
09.-SISTEMA DE SONIDO
Dispositivo estéreo para PSP de 12W de la compañía Logic 3.

10.-FUNDA DE PIEL
Elegante funda protectora de Vaja disponible en varios colores.

11.-SOUND GRIP
Altavoces portátiles con sistema de sujección, de Logic 3.

No te pierdas el concurso del próximo número de PlayStation 2 Revista Oficial...





PlayStation® 2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso Eugenio Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Natalia Muñoz, Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Ángel Ibáñez** (maquetación), **Miriam Romero** (maquetación), **Javier Bautista** (fotografía), **Javier Candial** (fotografía)

Estudio Fotográfico: **Luis Cárcamo** (fotógrafo), **David Suárez** (ayudante), **Tito Andrés** (maquillaje), **Tonny Romero** (estilismo), **Rosa G.** (modelo), **Kiko C.** (modelo)

Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63


SONY
POWER
HOLD
SONY
UMD
PSP
PSP™
PlayStation® Portable